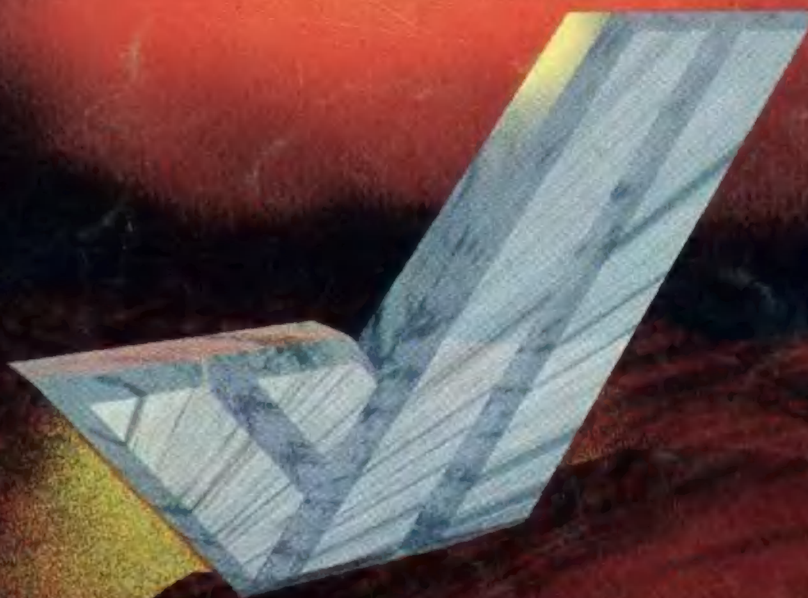
AMIGOWIEC

5/1992 Pismo użytkowników komputerów AMIGA cena 10.000 zł.

AMIGA-BERLIN'92
SCULPT 4D
GVP HARD DISK
Gadgety i Requestery w C



X-COPY





AMIGOWIEC

maj 1992 cena 10 000 zł

Redaktor naczelny
Tomasz Kokoszczyński
Z-ca redaktora naczelnego
Ryszard Kowalski
Kolegium redakcyjne
Dariusz Zwierzyński (grafika)
Jacek Ryć (gry)
Tomasz Flanc (Public Domain)
Wojciech Białkowski (okładka)
Łukasz Bieńkowski
Tomasz Kulbacki
Krzysztof Nowicki
Krzysztof Wirszyłło
Maciej Klimkiewicz
Jarosław Zachwieja
Korektor
Aldona Ossowska

Wydawca

ALFIN
Tomasz Kokoszczyński

Konto: PKO I Bydgoszcz, 9511-64839-136

ADRES REDAKCJI:

AMIGOWIEC
P-17
85-099 Bydgoszcz 23

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń.

1 moduł reklamowy kosztuje 90 tysięcy złotych.

Ogłoszenia drobne: Bezpłatne na blankiecie ogłoszeniowym ze środka AMIGOWCA. Tam szukaj szczegółów.

***

Zmiany zmianom nierówne!

W dzisiejszym numerze kilka zmian. Zmiany te, mamy nadzieję, są naszym drobniutkim krokiem na przód. Obok delikatnego wygładzenia szaty graficznej i zwiększenia objętości o 2 strony są i zmiany merytoryczne. Postanowiliśmy przestać oddalać się od naszej szarej rzeczywistości i zacząć pokazywać jej piękniejsze strony. W ten sposób udało nam się zmieścić więcej i lepiej. Każdy powinien znaleźć coś ciekawego. Jednocześnie zrobiliśmy rachunek sumienia ze wszystkich naszych "obiecanek-cacanek". Czytaj o nim w "Naszych amigowych Strunach".

Jeśli uznasz, że AMIGOWIEC jest mimo wszystko coś wart to powiedz o tym wszystkim swoim znajomym!

W AMIGOWCU znajdziejsz więcej opisów, więcej informacji dla przeciętnych użytkowników AMIGI. Postanowiliśmy zmniejszyć też objętość zajmowaną przez kurs C. Ponieważ wielu z Was bardzo sobie ten kurs ceni, ani trochę nie zmieniliśmy jego zawartości. Nasze plany idą jeszcze dalej. Nie tylko dążymy do tego, by AMIGOWIEC stał się Waszym numerem 1 (to dopiero początek zmian), ale także chcemy rozszerzyć otoczkę związaną z pismem. W pierwszym rzędzie promujemy rodzime oprogramowanie. Każdy ma szansę! Za wszystkie programy zamieszczone na amigowych dyskach PD autorzy otrzymują honoraria. Opis tego co dziś zamieściliśmy znajdziesz na stronach "Public Domain".

Poza tym mamy zamiar wydawać pozycje książkowe, które złożą się na "Bibliotekę AMIGOWCA".

Chcemy również pomóc Wam w wymianie sprzętu - w tym celu otworzyliśmy darmowy AMI-MARKET. Każdy może przysłać do nas tekst swojego ogłoszenia na druczku wyjętym z AMIGOWCA. Oczywiście za darmo! Jest to jedyna okazja, by bez problemu, korzystnie dla obu stron, pozbyć się starej 500-ki, czy kupić jakiś inny kawałek sprzętu, bądź literatury.

Łamy AMIGOWCA czekają!

Niestety mamy też smutną wiadomość - jesteśmy zmuszeni podnieść cenę dla prenumeratorów z 8 do 9 tysięcy. Cena dysków PD dla prenumeratorów pozostaje niezmieniona i wynosi nadal 20 tys!

Żegnam Was do następnego numeru.

Tomasz Kokoszczyński

SPIS TREŚCI

Różne

Software

Hardware

Gry

Kurs C



DEPESZE maj'92

* Zlot Commodorowców
* Nagroda za MTV
* Jest FontDesigner
* Super Demo

Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Flanc

Zlot Commodorowców w Tychach

W dniach 23 i 24 maja odbędzie się V Ogólnopolski Zlot Użytkowników Komputerów Firmy COMMODORE. Zlot odbędzie się w auli szkoły ZEG-u w Tychach przy ul. Bielskiej 100 w godzinach 9.00-17.00 (dzień pierwszy) i 10.00-15.00 (dzień drugi). Organizowany jest przez F.H.U IBEX. Cena biletu uczestnictwa (prąd, nalepka, nagrody) wynosi 50.000, zaś cena biletu wstępu (oglądanie) 10.000 zł. Będzie to też wspaniała okazja do kupienia zaległych i bieżących numerów AMIGOWCA i, mamy nadzieję, kontaktu z nami! Dojazdy:

- z dworca Tychy każdym autobusem jadącym przez osiedle K lub trolejbusem nr 2 (wysiąść przy ul. Hanki Sawickiej i dojść 400m) lub autobusem nr 82 (wysiąść pod szkołą ZEG-u).
- z dworca KATOWICE autobusem nr 36 (wysiąść pod szkołą ZEG-u) lub autobusem nr 4 (wysiąść za Komendą Policji).

Każdy kto chce wziąć udział powinien przesłać imienne zgłoszenie - a w nim DRUKOWANYMI literami:
- Imię, nazwisko, adres; oraz:
- Z jakim sprzętem zamierzacie przyjechać i czy rezerwować Wam stanowisko (oczywiście + czytelny podpis). Pośpiech mile widziany. Na miejscu będzie coś dla ciała (bufet) i sprzętu (serwis komputerowy). Tanich miejsc noclegowych w chwili, gdy czytacie te słowa już chyba nie ma, ale zapytać nigdy nie zaszkodzi. Pytać można pisząc lub dzwoniąc: Krzysztof Grochalski, ul.W.Kubicy 5/36, 43-100 TYCHY, tel. 1 242 276 (kier. Katowice).

AMIGOWIEC
życzy wszystkim uczestnikom wielu zlotowych przyjemności!

Nareszcie jest!

Font Designer to program do edycji i rysowania wszelkiej maści czcionek. Jego podstawowym przeznaczeniem jest przysposobienie dowolnej czcionki do programu PageStream. Font Designerem można sobie rysować własne litery (np. na podstawie wgranego obrazka IFF), można też zmieniać litery już posiadane, że o dorysowywaniu ogonków nie wspomnę. Program niestety nie jest idealny i nie można nim w prosty sposób władować polskich fontów Adobe (np. z Corela) - inne czcionki Adobe (bez polskich liter) ładują się bez większych problemów. Kto 'ich' tam wie dlaczego?

Kickstart dla każdego.

Na rynku pojawia się coraz więcej kickstartów 2.0 dostosowanych do starszych wersji AMIG, jak 500/1000 czy 2000. Ostatnio firma PWH wypuściła na rynek adapter (płytkę) do takiego Kickstartu wstawianą w port rozszerzenia Amigi 500/1000 oraz inną, wewnętrzną płytkę dla Amigi 2000. Po zamontowaniu wystarczy przełączyć i już mamy wersję 2.0. Cena takiego urządzenia waha się w granicach kilkudziesięciu marek (raczej bliżej 100). Pamiętajcie jednak, że gdy zajmiecie port rozszerzenia nie możecie do niego doczepić ani twardego dysku, ani Action Replaya! Są twarde dyski umożliwiające i jedno i drugie i trzecie. Patrz firma GOLEM.

Narysujesz MTV i czeka Cię nagroda!

Firma AMIGA S.C. (Stodoła) Joe Steroid oraz redakcja czasopisma "Grill" (redagowane i wydawane przez pana Zbigniewa Hołdysa) ogłosili konkurs na animację znaczka MTV. Oczywiście animacja ma zostać wykonana na Amidze. Poza tym nie ma żadnych ograniczeń - zarówno jeśli chodzi o program, na którym będzie tworzona, jak i długość jej trwania. Liczy się własny pomysł - animacje będą oceniane w różnej klasie sprzętu i nikt nie będzie poszkodowany. Termin był jakiś krótki, ponieważ upłynął 15 maja. Na zwycięzcę czeka jakiś kawałek sprzętu, zaś 10 najlepszych prac zostanie przekazanych do MTV i tam rozstrzygną się ich dalsze losy.

Adres pod który należy wysyłać animacje (dyski?):

Grill oraz AMIGA S.C., Warszawa
ul. Batorego 10, tel. 25-60-31 w.35

Co nowego w świecie Public Domain !

Prawie na całym świecie istnieją ludzie, którzy zajmują się pisaniem programów komputerowych. Wśród nich są również tacy, którzy robią to nie dla pieniędzy, ale dla własnej satysfakcji i własnych potrzeb. Prawdopodobnie, programy napisane przez tych ludzi, nigdy nie ujrzałyby światła dziennego, gdyby nie... ludzie zajmujący się gromadzeniem i rozpowszechnianiem programów Public Domain. Cała "zabawa" trwa już od dobrych kilku lat, a niektóre biblioteki programów liczą przeszło 10.000 pozycji. Wśród nich są, oczywiście, programy słabe i przeciętne, ale od czasu do czasu można doszukać się prawdziwych skarbów, które zasługują na coś więcej niż oklaski i uznanie. Przedstawmy niektóre z nich (obok nazwy - dysk PD, na którym można znaleźć dany program).

Converters (17 Bit Disk 1221) Jest to zestaw programów służących do konwersji grafiki. Jeżeli chcesz przenieść na Amigę obrazki z innego komputera, pomoże Ci w tym 17 Bit Disk. W zestawie znajdują się programy, które umożliwiają przeprowadzenie konwersji grafiki z takich komputerów jak: Atari ST, IBM PC, Mac i C-64.

IBEM (Office Choice PD) Emulator IBM-a PC na dysku Public Domain. Czy można w to uwierzyć ? Tak, ponieważ IBEM jest całkowicie programowym emulatorem komputera IBM XT, który pozwala uruchomić na Amidze takie programy, jak WordStar czy dBase. Ale na tym nie koniec! Program pracuje w multitaskingu, co jak się już zapewne domyślacie, umożliwia uruchomienie jednocześnie oprogramowania amigowskiego i ibmowskiego. Jednak nie radzę wykonywać tego bez karty turbo, gdyż efekt jest co najmniej żałosny.

The Wall Demo (AmigaNuts 1027) Jest to największe i chyba najwspanialsze demo jakie powstało na Amigę. Oparte na filmie i muzyce zespołu Pink Floyd. Całość zajmuje 6 (słownie: sześć) dyskietek!!! To już nie jest MEGA, to GIGADEMO! Zostało stworzone przez *Split Dimension*, a prace nad nim trwały dziewięć miesięcy. Warto jednak było poczekać, gdyż urodziło się coś pięknego. Demo działa na Amidze z 1 Mb pamięci. Trzeba jednak wykazać się dosyć dużą dozą zręczności przy zmienianiu dyskietek... A teraz kilka informacji typowo technicznych: 330kb zajął kod źródłowy programu, 8MB grafika, 4MB muzyka i efekty dźwiękowe. Utwory muzyczne zostały napisane przy wykorzystaniu programu *NoiseTracker*. *DigiView Gold* posłużył do przeniesienia obrazów z magnetowidu do komputera. Efekty dźwiękowe zostały zdigitalizowane przy użyciu *Audiomastera* 2. Zastosowana częstotliwość próbkowania - 20 Khz (oznacza to dobrą jakość dźwięku).

To warto zobaczyć...



AMIGA BERLIN 92

*** Kogo tam nie było...**
*** Takie ceny będą już wkrótce wszędzie!**
*** Handlarze jednak się nie wzbogacą.**

Tomasz Kokoszczyński

Na początku kwietnia od 4 lat organizowane są rokrocznie amigowe targi w Berlinie. Nie jest to impreza największa, ale w każdym razie nam najbliższa i naprawdę warto na niej być. No i byliśmy. Ekipa AMIGOWCA wybrała się nie po to by przehulać pieniądze naszych czytelników, ale by nawiązać kontakty, zdobyć materiały informacyjne, no i kupić to i owo.

Na targach były prawie wszystkie bardziej liczące się firmy oferujące AMIGI, oprogramowanie i osprzęt. Targom patronowało znane niemieckie wydawnictwo Markt&Technik. Jakby przypadkiem zaplątały się tam ze 2 firmy oferujące coś dla IBMa i ATARI (chyba w ramach przeciwdziałania komputerowemu rasizmowi).

Nie będę tu bliżej opisywał co i gdzie wystawiano, ponieważ i tak w kilku "Amigowcach" będzie można zauważyć ślady tych targów. Postaram się jednak przybliżyć ich atmosferę. Targi odbywają się na specjalnych terenach targowych tzw. AMK Berlin. Mimo, że zajmowały obszar 2 hal nie były wcale takie rewelacyjnie duże (ostatnio odbywały się na tym terenie targi sprzętu elektronicznego zajmujące ponad



10 hal!).

Za bilet wstępu na każdy dzień targów trzeba było płacić 17 DM (dla dorosłych). Spragnieni informacji amigowcy mieli naprawdę w czym wybierać. Na targach można było kupić praktycznie wszystko. Od czasopism i książek, poprzez oprogramowanie, na sprzęcie wysokiej klasy (i ceny) kończąc. Co jednak chyba najważniejsze można było obejrzeć i dotknąć wszystkiego co tylko dla Amigi powstało. Pobawić się VideoToasterem, czy TV-Paintem, pogadać z twórcami OPUSA, X-COPY czy ExpertDrawa. Można też było pokłócić się ze sprzedawcą na temat najnowszej wersji jakiegoś programu (której biedak jeszcze nie widział), czy też podkreślać wyższość konkurencyjnego sprzętu. Wszystko to oczywiście w atmosferze wzajemnego zrozumienia i szacunku. Na targach można



było też pobawić się różnego rodzaju grami. Godny podziwu był pokaz super gry z płyty kompaktowej - czyli Space Ace II. Pokazom towarzyszyły błyski świateł i smugi dymu.

Ogólnie zanotowaliśmy tendencję do spadku cen Amig wszelkiego typu (A3000 już za 3000 DM!), rozszerzeń pamięci i twardych dysków. Jednym słowem dla tych którzy mają dość 1 Mega i ciągłego przekładania dyskietek idą lepsze czasy. Oczywiście w dalszym ciągu bardzo łatwo można wydać kilka tysięcy marek i jeszcze nie być zadowolonym z tego co się kupiło, ale to już chyba temat na inną historię.

Niezbędnym narzędziem 'targowym' dla wszystkich ciekawskich jest język - jak najbardziej niemiecki, ale i angielski od biedy ujdzie. Aby odwiedzać takie targi przydaje się również podstawowa wiedza o naszej przyjaciółce, ponieważ nikt nie będzie nam wyjaśniał jak toto się włącza, czy jak ładuje się Workbench. Podsumowując - Ci którzy pojechali do Berlina na handel, by na plecach przywieźć te kilka paczek dysków, czy podkładek pod myszy, nie byli zbyt zadowoleni. Podróż do Berlina też swoje kosztuje! Ci zaś, którzy chcieli dowiedzieć się co w amigowym świecie piszczy, a przy okazji kupić jakiś upatrzony kawałek sprzętu na pewno wyjechali z targów zadowoleni.



GOLDENIMAGE

GVP

DTM

GOLEM WARE



RALF JOCHEM COMPUTER TUNING

FSE
Computer-Handels GmbH



GV
Gold Vision



STEFAN OSSOWSKI'S



X-COPY jest najpopularniejszym amigowym programem świata. Każdy kto zostaje amigowcem musi prędzej czy później z nim się zetknąć. Jednak tylko nieliczni zdają sobie sprawę, że jest to również droga do sławy dla przeróżnych grup i programistów. Wystarczy tylko zmienić panel sterujący, dopisać nazwę grupy i już wszyscy o niej wiedzą. Niestety zdarzyć się może, że do programu włamują się ludzie nieodpowiedzialni i zasilają go 'dodatkami' w postaci wirusów czy innych wytworów z własnej kuźni.

Cała prawda o X-COPY

*** najpopularniejszy program na Amigę**
*** 5000 DM nagrody za autora fałszywek**
*** fałszywe X-COPY z wirusami?**

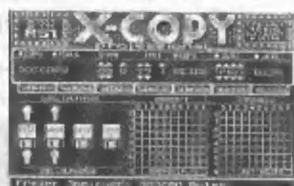
Tomasz Kokoszczyński

X-COPY jest sprzedawany już od 3 lat i w tym czasie stał się najbardziej popularnym programem kopiującym. Był to praktycznie jeden z pierwszych programów, który kopiował dyskietkę na standardowej Amidze 500 (wyposażonej w 1 stację i 512KB) "na 2 razy". Musicie bowiem wiedzieć, Drodzy Czytelnicy, że kiedyś, w zamierzchłych amigowych czasach kopiowało się 1 dysk "na 3 razy". Posiadacze 2 stacji byli prawdziwymi szczęśliwcami. X-COPY może nie tylko kopiować dyski. Może również je formatować, optymalizować (chociaż podobno wersje poniżej 5 wykazywały błędy przy wykonywaniu tej funkcji). Za pomocą tego programu można szybko przejrzeć zawartość dyskietki, zmazać ją, przeformatować w kilka sekund lub też sprawdzić, czy przez przypadek nie 'padła'.

Gdy Ci padnie dyskietka X-COPY pokaże błąd nr 8. Spróbuj użyć programu badformat z naszego dysku PD nr 1. Efekt nie zawsze gwarantowany (UWAGA: żaden program nie jest w stanie naprawić zepsutej dyskietki!)

W pakiecie z X-COPY są sprzedawane również inne programy pomocnicze (wszystko mieści się na 1 dysku) oraz kawałek hardwaru, za pomocą którego można kopiować praktycznie wszystko. Programy te to w skrócie:

- **Cyclone** - program podobny do X-COPY, mający jednak o wiele mniej funkcji. Program ten używa tzw. przelotówki. Przelotówka włożona pomiędzy zewnętrzną stację a port w Amidze umożliwia skopiowanie praktycznie wszystkiego... co powstało do chwili jej wypuszczenia na rynek. Co jakiś czas wdrażane są nowe zasady działania przelotówki. Najnowsza może być zamontowana do komputera na stałe.



- **Hunklab V2.0** - program do zmieniania startu programu. Start dowolnego programu może być uwarunkowany podaniem np. odpowiedniego hasła, przed właściwym programem może być wyświetlany jakiś tekst itd.
- **QED** - jest to prosty i bardzo szybki edytor tekstu. Większość skrótów klawiszy jest podobna jak w CEDzie. Program ten szczególnie nadaje się dla osób programujących w języku C.
- **X-It V 1.0** - to program kodujący dyskietki. Kodowanie to zabezpiecza dyskietki przed niepożądanym dostępem. Dyskietka jest kodowana przy użyciu odpowiednich parametrów i tylko po podaniu tych parametrów może zostać odkodowana.
- **XKalibur V2.101** - jest to program pomocny przy programowaniu. Jego używanie zakłada znajomość asemblera i posiadanie biblioteki req.library. Programistów odsyłam po szczegóły do instrukcji.
- **XLent** - jest to program do kopiowania plików. Przy jego pomocy bez problemów można przeprowadzać również takie operacje DOSu jak RENAME, MOVE, COPY, DELETE itp.
- **Xpress** - jest to program do tworzenia backupu twardych dysków (backup to rezerwowa, przeważnie spakowana kopia danych, na których na bieżąco pracujemy).

Na dysku jest oczywiście sam X-COPY wraz z wyczerpującą instrukcją. Można się z niej sporo dowiedzieć. Na przykład, że przed użyciem Optimize warto zrobić kopię dyskietki, ponieważ przerwanie opcji w trakcie pracy powoduje utratę danych, a to z kolei, że błędy 4,5 i 6 mogą zostać naprawione, zaś pozostałe wiążą się zawsze z utratą pewnego fragmentu danych. Można się też dowiedzieć, że są różne kolory zer i oznaczają one:

zielone zero - została przeczytana normalna ścieżka DOSu
niebieskie zero - został rozpoznany 'obcy' format (tylko w NIBBLECOPY)
żółte zero - ścieżka została zapisana
szare zero - specjalna ochrona przed kopiowaniem została rozpoznana i skopiowana
różowe zero - należy zdjąć różowe okulary

W instrukcji autorzy podają również, że przed wyjściem z programu należy wyjąć obie dyskietki ze stacji (mimo, że jeśli się ich nie wyjmie - w nowszych wersjach - tragedii nie będzie).

Jak pewnie wielu z Was zauważyło program jest ciągle i na bieżąco aktualizowany. Obecnie na rynek wypuszczane są w ciągu roku 2 zaktualizowane wersje - jesienią i wiosną. Oprócz usuwania drobnych błędów dochodzą liczne, nowe funkcje. Jedną z nich, umieszczoną w wersji ostatniej, jest rozpoznawanie wirusów Bootblockowych (patrz tabela).

Producent prosi o kontakt, gdyby się okazało, że istnieje jakiś nowy wirus, który nie został rozpoznany.

Najnowsza wersja bezbłędnie współpracuje z systemem 2.04 (również tym w Amigach 3000) - nie sprawia tu kłopotu nawet funkcja KILLSYS!

O co właściwie chodzi z tymi wersjami?

Kto wie jaka jest najnowsza wersja X-COPY: 5.1, 6.2, a może już zaczęto



robić siódemki? Jeden facet twierdził, że ma niesamowite znajomości i posiada już wersję 6.7, mimo że jej jeszcze nie ma na rynku. Otóż to - tu dopiero zaczynają się schody. Istnieje wiele grup hackerów, którzy szukając taniej sławy włamują się do programu i dostawiają do niego swoje 'wypociny' - a to zmienią kolor, a to dopiszą, że nową wersję wykreowała grupa Black-Hawk. Oczywiście wersje te przeważnie nie różnią się niczym od oryginału (no, czasami się zawieszają!). Zdarzyć się może (kto wie, może Ty masz akurat taką wersję), że jakiś maniak dopisze do programu wirusa, który gdzieś tam się będzie kopiował.

KOMPUTEROWY KOŃ TROJAŃSKI?

Oczywiście nie dotyczy to posiadaczy legalnych kopii programu. Te fałszerstwa doprowadziły producentów X-COPY, firmę CACHET (czyt: kaszet) do ostateczności. Wyznaczyła ona za postawienie przed sądem fałszerza programu nagrodę w wysokości 5000 DM. W uzasadnieniu jeden z głównych autorów programu Claus Peter Lipper powiedział, że firma nie dopuści, żeby jacyś "idioci" buszowali po programie psując go przy okazji. Szczególnie poszukiwany jest "Uli Magen" oraz ludzie z grup "Skid Row" i "Blackhawk".

Od jak dawna X-COPY jest fałszowany?

Otóż pierwsze fałszerstwo odnotowano już przy wersji 3.x. Od tego momentu stało się to regułą. "Dzięki" temu firma wypuściła ostatnią wersję z numerem 5.2. Wersja najnowsza nie jest już numerowana. W instrukcji do niej podaje się jedynie datę: marzec/kwiecień 1992.

UWAGA: datę w tekście instrukcji potrafi zmienić każdy, nawet najbardziej początkujący amigowiec. Nie wiadomo, czy wyszło to firmie na złe, czy też na dobre. Wiadomo jednak, że jeśli ktoś z naszych czytelników posiada nielegalną kopię X-COPY to nigdy już nie będzie miał pewności, czy jest to podróbka, czy też kopia oryginału... a wirusy szaleją, szaleją.

Rozpoznawane wirusy:

SCA	LSD	AEK
DAG	ICE	Graffiti
DASA / Byte Warrior	Byte Bandit 1	Byte Bandit 2
Obelisk	Disk Doktors 1	Disk Doktors 2
ASS Protector	Gadaffi	Warhawk
North Star 1	North Star 2	Pentagon C. 1-3
Revenge 1 & 2	Sendarian	Time Bomb
16-Bit Crew	Microsystems	Black Flash
Joshua 1 & 2	Ultra Fox	V-Kill 1 & 2
AIDS	Kauki	Scarface
Disk Herpes	Byte War.	Fastloader
Turk	Revenge Bootloader	Paramount CList
Butonics	Julie	Alien New Beat
LADS	Australian Parasite	Target
Extreme	F.A.S.T	F.o. Virus (No Name)
CCCP	Lamer Exterm. 1-5	HCS V. Revenge 1 & 2
GX Team	Claas Abraham	No Name V.Terminator
Termigator	Coder Virus JO	Hilly Virus All
Super Boy	Opapa	Blow Job
Coders Nightmare	Forpib	Gremlins
HCS 4220	Ice Breakers	Lame Style UK
Paradox	Saddam Hussein	Supply Team
SCA Strain	Amiga Freak	Destructor
Digital Emotions	Disk Guard	FICA
Incognito	JITR	MCA
Mega Master	Switch off	MT
Phantastograph	Telstar	Traveller

PS. W kursie C można już przeczytać, a nawet samemu wklepać program "dpaint 9". Dlaczego by nie? Na szczęście różnica jest dosyć wyraźna (na lepsze? - he, he).



Nasze Amigowe *Strrrachy*

*** Tai-chi czyli w górę i w dół**
*** Lepszy AMIGOWIEC na lepsze jutro**
*** Czas to także pieniądz**

Tomasz Kokoszczyński

Już starożytni Chińczycy doszli do wniosku, że we wszechświecie nic nie trwa w spoczynku. Wszystko albo się rozwija, albo marnieje. Symbolem tej koncepcji świata jest znaczek tai-chi, w którym siły jasności "ing" i ciemności "jang" walczą ze sobą utrzymując świat w równowadze. Nigdy nie dzieje się jednak tak, by zapanowało czyste dobro, czy czyste zło (stąd te punkciki). Podobnie rzecz ma się i z AMIGOWCEM. Ostatnio doszły nas sygnały, że pismo nie jest takie jak byście tego oczekiwali, że dawniejsze fanzinowe numery były lepsze. Cóż to się właściwie stało? Dlaczego w ostatnim czasie poszliśmy trochę w dół, zamiast w górę. Historia ta wszystko Wam opowie

Zdarzyło się właśnie to, czego się najbardziej obawialiśmy (i niestety zdarza się nadal). Mianowicie totalnie zaczęło nam brakować czasu. Po zwiększeniu ilości wydawanych AMIGOWCÓW wszystkiego trzeba robić więcej i więcej. W ten oto prosty sposób nie mogąc wykupić abonamentu na dodatkowe godziny w ciągu doby, niektórych rzeczy nie byliśmy już w stanie zrobić. Doszło do paradoksu - zajmując się sprawami związanymi z oprawą pisma jak prenumerata, utrzymywanie kontaktów z ludźmi z całej Polski, nawiązywaniu kontaktów zagranicznych, rozgryzaniem technicznych problemów związanych z wydrukiem doszło do tego, że zaczęło nam brakować czasu na tworzenie pisma. Oczywiście czytelnicy natychmiast to wyczuli i posypały się listy z pretensjami. Naiwny jest bowiem ten kto myśli, że wydawanie pisma to tylko wlewanie lepszych czy gorszych tekstów w kolumny. To coś więcej. Coś w rodzaju więzi duchowej opartej na wielu przemyśleniach, bez której każde pismo prędzej czy później musi stać się brukowcem. Tu mniej więcej pętla zaczyna się zaciskać. Gdy przyłożymy się do jednej rzeczy inna zaraz się rozsypuje. W pogoni pomiędzy sprawami zaczyna brakować czasu na wszystko - zaś w pierwszym rzędzie, na dopracowanie pisma. I tak oto w krótkim czasie dorobiliśmy się kilku niespełnionych obiecanek. A to obiecaliśmy, że wydrukujemy listę tych, którzy mieli dostać dyskietkę, dlatego, że pierwsi wpłacili, a to miał być zamieszczony opis TextEda+ i nic z tego nie wyszło. Udało nam się też nie podać zwycięzcy konkursu TSS (czynimy to dzisiaj) i zmienić wersję najnowszego OPUSA z 3.41 na 4.0, a także przemilczeć kilka innych nie mniej interesujących czytelników tematów. Na sercu leży nam też sprawa polskich literek - sprawy tej nie da się uporządkować przez kilka dni, a czytelnicy ciągle czekają...

Polskie znaki już w krótce!

Zdarzyło nam się o wiele więcej uchybień (np. niejeden list leży w tej chwili obok mnie), ale ponieważ chciałbym dokończyć ten artykuł nie popadając w totalną depresję pozwolę sobie je pominąć przepraszając Was jednocześnie.

Chciałbym również przeprosić wszystkich, którzy przysłali do nas triki. Nie jesteśmy w stanie wychwytywać pojedynczych chetów z listów.

Koniec końców poszliśmy po rozum do



głowy i udało nam się jako tako przeorganizować działanie redakcji. Efektem tego, mam nadzieję że pozytywnym, jest bieżący numer pisma. Wiemy doskonale, że nie jest to jeszcze ideał, ale być może dostrzeżecie pewne zmiany na lepsze. Drugim efektem, mniej z naszej strony pożądanym stało się niebagatelne zmiejszenie dochodów z pisma. Jeszcze do niego nie dopłacamy, ale coraz mniej pieniędzy zostaje na inwestycje. Czyż nie jest swego rodzaju inwestycją np. wyjazd do Berlina na amigowe targi? Efekty tego wyjazdu już widać i będzie je widać długo, długo.

Ja osobiście mam nadzieję, że kilka moich pomysłów "zmian na lepsze", które udało mi się w tym numerze przeforsować wpłynie na poprawę Waszego samopoczucia. Bowiem to właśnie Wasza opinia, Wasze uzasadnione pretensje przysparzają nam nieprzespanych nocy.

... a wszystko to składa się na NASZE AMIGOWE STRACHY.

PS. Strachem nr 1 jest nadal problem zwiększenia objętości, a pytanie: "Robić więcej, czy lepiej?" ciągle pozostaje otwarte.

Lista osób, które otrzymują Public Domain Dysk # 5: (osoby u których są znaki zapytania proszone są o zgłoszenie się do nas!)

Bogdan Bogler, ??? ???; Leszek Cholewski Włocławek; Dariusz Czyz ??? ???; Tomaszów Mazowiecki; Zbigniew Figaszewski Poznań; Anna Joziorska Gdynia; Piotr Laszczyk Koscielisko; Marcin Lysak Bydgoszcz; Andrzej Merko Łódź; Piotr Mysza Gdańsk-Morena; Tomasz Papuga Pabianice; Bogusław Pomana LUBLIN; Mariusz Religa ??? ??? Pabianice; Bogusław Romanczuk LUBLIN; Przemysaw Szlezak Debica; Janusz Tatarski Słubice; Przemysław Tomaszewski Szamoty; Grzegorz Wilk Rzeszów; Michał Wrzesiński Warszawa; Jan Banaś SIERADZ; Rafał Dzikowski KRAKóW, Nowa Huta; Krzysztof Klunder GDAŃSK-Oliwa; Mariusz Kostrzewski WYSZKÓW; Medard Madera LEGNICA; Jarosław Mielcarek SIEDLISKO; Ireneusz Piesiak GORZóW; Radosław Wróbel LIPNO; Jan Wrona KWIDZYŃ; Dariusz Żurkowski RAWICZ.

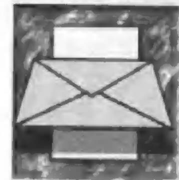
Rozwiązanie konkursu TSS # 1:

Największe problemy mieliście z odróżnieniem dyskietki jednostronnej od dwustronnej. My niestety nie sprecyzowaliśmy, czy chodzi o dyskietkę 3,5" czy też o 5 1/4". Postaramy się wkrótce napisać o tym jakiś dłuższy artykuł.

Zwycięzcą, który odpowiedział najlepiej, został **Marcin Kujawa z GLIWIC**. Marcin dostaje w nagrodę paczkę 3,5" dyskietek SONY (dwustronnych!).

PS. Mirka Ożoga ze Świdnika prosimy o kontakt z redakcją!

Wszystkich, którzy przysłali nam coś na dyskach pragniemy uspokoić, że ich sobie nie przywłaszczyliśmy i stopniowo je odsyłamy.



Pisma, pisemka maj'92

*** Łączenie Amigi z peryferiami innych komputerów**
*** Co to jest AREXX**
*** Jak pisać po bułgarsku, rosyjsku i ukraińsku na Amidze**

Krzysztof Nowicki

Rozpoczynając kolejną część działu "Pisma, pisemka" chcielibyśmy podziękować wszystkim Czytelnikom za przesłane życzenia Świąteczne. Mamy nadzieję, że choć część tych życzeń się spełni.

Przejdźmy jednak do pytań, albowiem ten dział pisma nie jest poświęcony naszym marzeniom, ale Waszym problemom.

**** Czy każde urządzenie peryferyjne np. od Macintosha czy IBM'a mogę podłączyć do Amigi jeżeli posiadam kontroler ?***

Zakładając, że posiada Pan odpowiedni kontroler (w przypadku Amigi właściwym jest w zasadzie kontroler SCSI) można podłączyć do Amigi urządzenia peryferyjne od innych komputerów sterowane takim samym typem kontrolera - mowa o takich urządzeniach jak streamery, stacje dysków optycznych, napędy dysków twardych, drukarki laserowe, skanery. Jednakże jest to możliwe tylko w takich przypadkach, gdy producent zaznaczył wyraźnie w instrukcji, że taka operacja jest dopuszczalna. Jeżeli takiego sformułowania nie ma to połączenie takie może być ryzykowne, choć nie jest powiedziane, że zestaw taki nie będzie działał poprawnie.

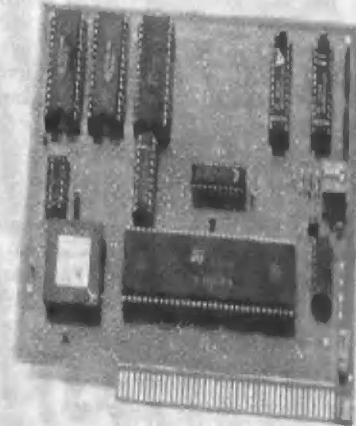
Na problem postawiony w Pańskim pytaniu należy spojrzeć szerzej. Kupując urządzenie peryferyjne stosowane w innym typie komputera możemy narazić się na poważne problemy. Wraz z urządzeniem dostarczane jest najczęściej specjalistyczne oprogramowanie, umożliwiające uruchomienie, przetestowanie, a także efektywne wykorzystanie nowego nabytku w posiadanym zestawie. Jasnym jest więc, że kupując skaner SCSI do IBM nie dostaniemy wraz z nim oprogramowania pracującego na Amidze.

**** Czy jeżeli do Amigi 500 włożę mikroprocesor 68030 albo 68040 to będzie ona go widziała i wykorzystywała ?***

Wyposażenie Amigi w wymienione procesory nie sprowadza się jedynie do włożenia ich w miejsce starego. Należy bowiem się wyposażyć w specjalną kartę wkładaną w podstawkę oryginalnego procesora (w przypadku Amigi 500) lub w jeden ze slotów Amigi 2000 lub 3000. Karta ta oprócz nowego procesora zawiera najczęściej własną ultraszybką pamięć oraz układy, które powodują, że jest ona widziana przez system operacyjny. Niektóre z tych kart mają także możliwość wyboru trybu i szybkości pracy procesora. Jest to szczególnie ważne, gdy korzystamy z programów, których pewne procedury sterowane są zegarem procesora (ważne szczególnie podczas używania gier oraz starszych programów muzycznych).

To czy Amiga będzie wykorzystywała procesor 68020, 68030, 68040, jak również koprocesory matematyczne, jest zależne od tego czy są one widziane przez program. Programy, które tych procesorów nie rozpoznają również działają szybciej, jednakże wzrost szybkości będzie spowodowany tylko większą częstotliwością zegara tych ostatnich oraz ewentualnie zastosowaniem szybszej, bo 32 bitowej pamięci RAM.





TURBO,TURBO...

Na dzień dzisiejszy do Amigi 500 dostępne są karty wyposażone w procesory: 68000 taktowany zegarem 14 MHz oraz pamięć cache, 68020, 68030 z zegarami od 14 do 50 MHz, a także do 4 Mb pamięci 32 bitowej. Niektóre z tych kart mogą być wyposażone w procesory 68881 lub 68882.

Dla użytkowników mniej zasobnych w gotówkę, pragnących wykorzystać swój komputer nie tylko do zabawy lecz także do pracy, szczególnie godne polecenia wydają się karty zawierające procesor 68000 (14 MHz) z koprocesorem 68881 wyposażone w pamięć notatnikową (cache). Pozwalają one osiągnąć wyniki zbliżone do tych, które uzyskuje się z użyciem karty procesora 68020 (14 MHz) przy dwukrotnie niższej cenie (około 400 marek).

**** Czy za rozmowy przez modem płaci się tak jak za telefon ?***

Połączenia dokonywane z użyciem modemu traktowane są tak samo jak inne połączenia telefoniczne. Tylko podczas rejestracji modemu należy wpłacić jednorazową opłatę.

Czy ktoś zna jej aktualną wysokość?.

**** Jak spowodować żeby w Cygnus Edytorze wyrazy po dojściu do końca ekranu same przechodziły na początek następnej lini ?***

Aby uaktywnić automatyczne przenoszenie wyrazów do następnej lini w Cygnus Edytorze należy włączyć w drugim menu ENVIRONMENT opcje WORD WARP ? (klawisz Amiga oraz "6"). Przedtem jednak należy ustawić prawy margines (ile znaków powinna liczyć linia). Dokonujemy tego opcją SET RIGHT BORDER... (klawisz Amiga oraz "*") z tego samego menu. Na ekranie ujrzymy dwie pionowe linie. Ta z nich, która się nie porusza wskazuje aktualne położenie prawego marginesu. Natomiast tą linią, która porusza się wraz z ruchami myszki, można ustawić



własną ilość znaków w wierszu. Po ustawieniu jej na wybranej pozycji, naciskamy lewy klawisz myszy po czym musimy jeszcze potwierdzić naszą decyzję klikając na OK w requesterze, który pojawi się na ekranie.

Jak wydrukować jakiś plik spod CEDa ?

Drukowanie polega na wybraniu opcji PRINT FILE... lub PRINT BLOCK.... Pierwsza z nich wydrukuje cały opracowywany dokument, a drugą drukuje się tylko zaznaczony fragment pliku. Po wybraniu tej opcji pojawi się requester, w którego okienku opisanym jako FILE będzie wpisane "prt:". Zapis ten oznacza, że drukowany plik będzie wysyłany do drukarki poprzez jej "driver". Jeżeli w miejsce tego napisu wprowadzimy "par:" - to plik będzie wysyłany do portu równoległego (czyli też do drukarki, ale z ominięciem "drivera"). Można także wprowadzić "ser:" aby wysłać plik do portu szeregowego. Ostatnią możliwością jest wybranie z requestera pliku, do którego ma być wysłany nasz tekst (zostanie on zapisany na dysku pod tą nazwą). Po zatwierdzeniu kierunku wysyłki danych pokaże się kolejny requester, w którym należy wybrać czy znaki tabulatora mają być zamieniane na spacje, czy też odwrotnie. W tym samym requesterze należy także podać, w jakiej odległości od lewego brzegu kartki ma być drukowany tekst (należy podać ilość spacji). Po wciśnięciu klawisza "RETURN" program rozpocznie drukowanie.

Czy istnieją w Polsce edytory tekstów umożliwiające pisanie tekstów w językach rosyjskim, bułgarskim, ukraińskim ?

Posiadam niemiecki edytor tekstów DOCUMENTUM i jego polską instrukcję obsługi. Z załączonej instrukcji wynika między innymi, że polskie litery można uzyskać poprzez stosowanie zestawów znaków w katalogu "FONTS" z polskimi literami i drukowanie ich w trybie graficznym lub poprzez ładowanie znaków użytkownika do pamięci RAM drukarki ?

Praktycznie wszystkie edytory tekstu, które zostały napisane na Amigę, mogą być wykorzystywane do opracowywania dokumentów w dowolnym języku. Jedynym ograniczeniem jest liczba znaków alfabetu tegoż języka (teoretycznie 256, w praktyce około 220, gdyż należy odliczyć znaki kontrolne). Aby móc wykorzystać wymieniony w pytaniu edytor do pisania tekstów w jednym z wspomnianych języków należy wyszukać sobie zestaw znaków obejmujący ich alfabety. O ile w przypadku języka polskiego nie powinno być z tym poważnych problemów (na wielu dyskietkach znajduje się czcionka topaz z polskimi znakami, również na dyskach PD Amigowca), o tyle w przypadku pozostałych języków mogą wystąpić problemy. Gdyby nie udało się znaleźć potrzebnych Panu zestawów czcionek, trzeba je będzie wykonać własnoręcznie przy użyciu edytora fontów (FED) znajdującego się na dysku Extras (tym, który jest dostarczany wraz z komputerem) lub programu CALIGRAPHER. Wszystkie potrzebne czcionki powinien Pan następnie przenieść do katalogu FONTS na dysku edytora tekstu (lub dysku z którego uruchamiany jest komputer).

Przechodząc do części pytania dotyczącej drukowania polskich znaków na drukarce (lub jakichkolwiek innych znaków spoza zestawu zawartego w jej ROMie) należy stwierdzić, że można je drukować dwoma opisanymi w pytaniu sposobami. Drukowanie w trybie graficznym jest metodą najprostszą, gdyż w tym przypadku ekran zostaje skopiowany na drukarkę. Niezależnie więc jakiej czcionki użyliśmy, zostanie ona przeniesiona bez zmian na papier. Nie ma jednak róży bez kolców. Wydruk w trybie graficznym jednej strony na średniej klasy drukarce igłowej trwa co najmniej kilka minut. Efektywniejszą metodą jest wydruk w trybie tekstowym drukarki. Aby móc go zastosować trzeba jednak znać się trochę na programowaniu. Należy bowiem zestaw znaków, który ma być wydrukowany załadować do pamięci drukarki (zakładając, że taki zestaw posiadamy - jeżeli nie, to jest to kolejny problem do rozwiązania, czcionki drukarkowe i ekranowe różnią się bowiem między sobą). Załadowanie znaków do pamięci wymaga znajomości kodów sterujących drukarki oraz umiejętności napisania programu, który tę czynność wykona. Program taki byłby niczym innym, jak swoistym "driverem" drukarki. W przypadku języka polskiego problem ten został już rozwiązany przez księdza Jerzego Pikula (twórcę najpopularniejszego standardu polskich liter) dla większości popularnych drukarek występujących w Polsce. Korzysta się z nich tak, jak z innych "driverów" dostarczanych wraz z komputerem (na dyskietce Extras), umieszając je w podkatalogu PRINTERS katalogu DEVS. Korzystając z preferencji możemy ustawić sobie ten "driver" jako systemowy, a więc wykorzystywany przez wszystkie programy.

Jak połączyć i nagrać własną czołówkę lub bootblock na dysk sformatowany w innym systemie niż AmigaDOS ?

Z dalszej części pytania, która nie jest tu przytoczona wnoszę, że czołówka taka miała by być nagrana na dysk zawierający jakiś program. Wykonanie takiej operacji wymagałoby odczytania bootblocku takiego dysku (co samo w sobie jest już kłopotliwe), następnie rozkodowania operacji przez niego wykonywanych. Kolejną czynnością jest połączenie funkcji tego bootblocku z naszym programem, czyli tak naprawdę napisanie nowego. Na koniec tak spreparowaną aplikację należałoby nagrać w ten sam niestandardowy sposób, w jakim była zapisana. Odczyt i zapis takiej dyskietki wymaga posiadania specjalnego oprogramowania, które jest przez firmy je produkujące (i ludzi zajmujących się jego łamaniem) traktowane prawie jak towar strategiczny (co wcale nie znaczy, że programów takich nie można zdobyć).

Jeżeli jednak zależy nam na tym, aby własną dyskietkę nagrać w niestandardowy (czyli nieodczytywalny dla innych) sposób, możemy do tego wykorzystać choćby Action Replaya, który posiada możliwość kodowania informacji. Możemy także napisać program, który będzie sterował stacją dysków w taki sposób, jaki sobie zażyczymy. Pracując ostatnio z IBM spotkałem się z programem, który potrafił zapisywać informacje pomiędzy ścieżkami na dyskietce. W ten sposób na dyskietce 360 kB zapisywano 720 kB informacji. Może ktoś pokusi się o napisanie takiego programu na Amigę. Mieć 1.6 MB danych na jednym dysku - to może być interesujące.

Problem zapisu własnych programów w sposób niestandardowy wymaga mimo wszystko dobrej znajomości systemu.

Jak uruchamiać muzykę spod Workbencha ?

Operacja taka jest bardzo prosta. Wymaga jednak posiadania kilku rzeczy:
- programu, który potrafi odtwarzać muzykę (np. MEDplayer w przypadku utworów wykonanych programem MED);
- edytora ikon (np. ICONPAINT);
- pliku iconx w katalogu c: dyskietki z której startujemy komputer;
- muzyki do odegrania.

Pracę musimy rozpocząć od napisania krótkiego programiku, przy pomocy edytora zapisującego tekst w standardzie ASCII (np. CED, MICROEMACS). Programik ten powinien zawierać (podane w jednej linijce w kolejności): - nazwę programu odczytującego naszą muzykę wraz z jego lokalizacją na dysku; - nazwę modułu muzycznego (także ze ścieżką dostępu). Oprócz tego mogą się znajdować parametry, które podajemy w tej samej linii co obie nazwy (miejsce, w którym powinny się znajdować, zależy od programu odgrywającego muzykę). Kolejną czynnością jest wykonanie ikonki dla tego programu (można też wykorzystać ikonkę z innego programu). Ikonka ta powinna spełniać dwa warunki:
1. Musi być typu PROJECT;
2. Musi posiadać tę samą nazwę co opisywany przed chwilą programik (oczywiście z rozszerzeniem .info).

Po wykonaniu tych operacji należy przejść do Workbencha, kliknąć raz na wykonanej ikonie, a następnie wybrać opcję INFO z menu WORKBENCH. W oknie dialogowym, które się wtedy ukaże należy



przy pozycji DEFAULT TOOL wpisać np. DF0:c/iconx (oczywiście zamiast DF0 możemy podać nazwę dyskietki lub inny napęd dyskowy DF1, DH0, w zależności od tego, gdzie znajduje się plik iconx). Po wpisaniu tego tekstu należy kliknąć na SAVE opuszczając tym samym opcję INFO.

Tą metodą możemy z Workbencha uruchamiać nie tylko muzykę, ale także oglądać grafikę, animacje, teksty oraz każdy typ danych, do których dysponujemy programem odczytującym.

**** Czy jeżeli będę miał kartę turbo do Amigi to emulator IBM'a będzie działał szybciej ?***

Emulatory sprzętowe podczas współpracy z kartą turbo (o ile będą chciały z nią współpracować) nie powinny pracować szybciej. Wyposażone są w procesor, który jest sterowany swoim własnym zegarem, niezależnym od zegara procesora głównego. Ewentualny wzrost prędkości takiego emulatora może być spowodowany wykorzystaniem przez niego szybkiej pamięci, związanej z kartą turbo oraz nieco szybszą komunikacją z urządzeniami zewnętrznymi.

Emulatory programowe teoretycznie powinny pracować szybciej. Wzrost szybkości zależy od konkretnego emulatora oraz programu, który on wykonuje. Największego wzrostu prędkości należy się spodziewać w przypadku korzystania z emulatorów rozpoznających nowy procesor naszej Amigi oraz programów pod nim pracujących, które wykonują niewiele operacji ekranowych.

**** Co to jest AREXX ?***



Odpowiedź na to pytanie będzie z konieczności skrótowa, gdyż można by z niej zrobić temat przewodni kilku numerów Amigowca (i kiedyś to na pewno zrobimy). AREXX jest programem komunikacyjnym oraz językiem programowania pozwalającym połączyć kilka programów nie mających normalnie ze sobą nic wspólnego w jedną całość.

Załóżmy, że korzystamy z programu do składu drukarskiego i musimy w tworzonym dokumencie zawrzeć kilka obrazków stworzonych w DPaincie, ale w trakcie pracy okazuje się, że należy w nich dokonać poprawek. Co robimy nie korzystając z AREXXa. Przechodzimy do DPainta. Wczytujemy i poprawiamy nasze obrazki. Wracamy do programu DTP i wczytujemy te obrazki jeszcze raz. Natomiast z AREXXem ta sama czynność będzie wykonana tak: korzystając ze zdefiniowanej makroinstrukcji AREXXa wysyłamy wskazany rysunek do programu graficznego, poprawiamy go i kolejną makroinstrukcją wysyłamy w drugim kierunku.

Możemy w ten sposób połączyć wszystkie programy posiadające możliwość korzystania z AREXXa. Pozwala nam to na połączenie najczęściej używanych programów w rodzaj pakietu zintegrowanego, w którym przesyłanie danych pomiędzy jego poszczególnymi modułami odbywa się bez operacji zapisu i odczytu danych na dysk oraz użycia programów konwersji (korzystając z AREXXa możemy napisać program konwertujący dane z jednej postaci na inną podczas przesyłu danych).

Używanie AREXXa wiąże się jednak ze spełnieniem pewnego warunku. Trzeba dysponować dużą ilością pamięci, bo musi się w niej zmieścić AREXX, jego programy, programy z których chcemy korzystać oraz dane dla nich. Posługiwanie się AREXXem na zwykłej Amidze bez karty turbo wymaga także sporo cierpliwości, albowiem program ten nie należy do najszybszych (jest to interpreter). Istnieje również kompilator AREXXa, który powoduje przyspieszenie wykonywania jego aplikacji od 2 do 20 razy (nadal nie jest to szybkość wystarczająca).

**** Jak zapisać ustawione preferencje w Virus Expercie 2.0 ?***

Niestety nie ma możliwości zapisania preferencji w Virus Expercie 2.0, nad czym strasznie bolejemy (próbujemy namówić firmę InterComp na wstawienie tej opcji, ale jak na razie bez skutku).

A oto dwa fragmenty listu Pana Marcina Balewicza z Krakowa (z listu tego pochodzi zresztą większość zamieszczonych w tym artykule pytań).

Pierwszy z nich dotyczy stacji dysków optycznych współpracujących z Amigą:

"Co do odtwarzacza płyt CD do Amigi, to istnieją takie i można na nich odtwarzać płyty kompaktowe (zwykłe - przypomnienie autora), ale nie można na nich nic zapisywać. Cena takiego odtwarzacza wynosi około 500 - 600 dolarów. Są też odtwarzacze z możliwością nagrywania, ale można informację nagrać tylko raz. Taki odtwarzacz kosztuje około 2000 dolarów. Na jednym CD mieści się około 650 MB. Ale jest jedna wada tego urządzenia, gdy kupuję się grę na CD to zajmuje ona jedną setną a nawet jeszcze mniej compact dysku. Są gry bardzo rozbudowane, które zajmują nawet 650 MB (np. Space Ace II), ale takich gier nie jest dużo. Na takim odtwarzaczu można odczytywać niektóre gry z Amigi CDTV."

Do informacji przesłanych nam przez Pana Balewicza możemy dorzucić jeszcze kilka:

Istnieją stacje dysków optycznych, które umożliwiają wielokrotny zapis i odczyt (nie są jednak wykonywane seryjnie, a przynajmniej nie do AMIGI).

Pojemność dysku optycznego jest różna w zależności od jego rozmiarów i budowy: dla zwykłego kompaktu o średnicy 4.75 cala - w granicach od 400 do 700 MB, natomiast dla dysków 12 calowych kilka gigabajtów. Ponadto spotykane są także dyski o średnicy 5.25 cala.

Oprogramowanie zawarte na takich dyskach nie ogranicza się tylko do gier. Zachodnie firmy oferują także dyski zawierające różnorakie słowniki, encyklopedie, całe roczniki niektórych gazet i czasopism (np. Timesa), dzieła zebrane popularnych twórców (Szekspir), atlasy, Biblię, zbiór dysków PD Freda Fisha oraz całe zestawy gier.

Dyski optyczne (te zapisywalne) używane są przede wszystkim przez dwa typy instytucji: firmy związane z tworzeniem grafiki komputerowej oraz banki. Jest to spowodowane pojemnością tego nośnika informacji (na jednym dysku można zapisać trzydziestosekundową sekwencję profesjonalnej animacji w szesnastu milionach kolorów) oraz dużym stopniem bezpieczeństwa zapisanych w ten sposób danych (płyta kompaktowa jest odporna na prawie wszystkie czynniki groźne dla dysków twardych i dyskietek).

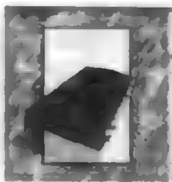
A oto drugi fragment listu Pana Balewicza:

"Pojawiła się można powiedzieć nowa wersja SADDAMA! Polega to na tym, że SADDAM działa dalej jako Disk - Validator, ale zapisany jest jako <ADDAM> w katalogu L i większość programów anty - sadamowych go nie wyłapie, gdyż sprawdzają one plik Disk - Validator, a nie plik SADDAM."

Spieszymy uspokoić wszystkich czytelników. Plik o nazwie ADDAM> nie jest wirusem, a dokładniej jest to unieszkodliwiony wirus SADDAM. Programy anty wirusowe nie rozpoznają go, gdyż jego kod został tak zmodyfikowany aby nie mógł się on uruchomić. Plik ten nie jest usuwany z dysku tylko dlatego, ażeby dociekliwi użytkownicy mogli sobie go dokładnie obejrzeć. Jeżeli uważamy, że zajmuje on nam niepotrzebnie miejsce na dysku można ten plik skasować przy użyciu dowolnego programu narzędziowego.

I to już wszystko na dziś. Przypominamy, że nadal oczekujemy na Wasze listy z problemami, pomysłami i wszelkimi uwagami jakie nasuwają się Wam podczas lektury naszego pisma. Z góry za to dziękujemy.

Pan **Marcin Balewicz** zostaje nagrodzony kolejnym AMIGOWCEM za najciekawsze pytania.



Kontroler GVP Serie II Hardcard jest sprzedawany w postaci karty wsuwanej w wewnętrzny slot Amigi 2000 lub jako przystawka do Amigi 500, dołączana z lewej strony obudowy do gniazda szyny mikroprocesora. My skupimy się na testowaniu karty kontrolera do A2000 - taka po prostu była pod ręką.

GVP Serie II

*** Jeden z lepszych HD do A2000**
*** Poszukiwany kulturysta i chirurg**
*** [redacted] partycji dla Ciebie**

Maciej "Klamas" Klimkiewicz

Kontroler ten wyposażony jest w wewnętrzne gniazdo SCSI pięćdziesięciostykowe, do którego możemy podłączyć dowolny napęd wyposażony w owo złącze. Poza tym karta posiada zewnętrzne gniazdo dwudziestopięciostykowe, służące do współpracy z dowolnym urządzeniem posiadającym interfejs SCSI (np. dodatkową stacją dysków twardych, skanerem, CD-ROMem itp).

Pierwszą czynnością jaką musimy wykonać po zakupie, jest montaż napędu na karcie. Nie jest to na pewno zbyt łatwa czynność, niemniej instrukcja dokładnie wyjaśnia każdy krok instalacji. Jeżeli ktoś nie lubi (czytaj: nie potrafi) tego robić, może kupić kartę z zamontowanym już napędem. W ofercie firmy znajduje się kilka gotowych konfiguracji. Przykładem może być nasz kontroler, fabrycznie wyposażony w napęd 105 MB Quantum LPS.

Po złożeniu wszystkiego do kupy, wkładamy kartę w wewnętrzne gniazdo komputera. Muszę przyznać, że sam robiłem to godzinę!! Trzeba mieć siłę kulturysty i precyzję chirurga, żeby całość wepchnąć w styki gniazda, nie łamiąc przy okazji płyty głównej. Gdy karta jest już ciasno wepchnięta, pozostaje nam podłączenie przewodów diody świecącej, zamknięcie obudowy i...

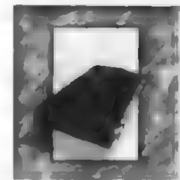
... możemy zacząć instalować oprogramowanie. Acha, zapomniałem jeszcze napisać, że przedtem musimy włączyć Amigę do prądu! Na dyskietce dostarczanej wraz z kontrolerem znajduje się program do formatowania niskopoziomowego. Zadanie możemy wykonać na dwa sposoby: pierwszym sposobem jest instalacja automatyczna, czyli właściwie nic nie robimy (nasza praca ogranicza się do kilku formalnych kliknięć myszą). Drugim, trudniejszym sposobem jest instalacja ręczna, ale dająca większą możliwość wykorzystania sprzętu. Szczegóły zawarte są w

Przypisy

Formatowanie dysku twardego przebiega w dwóch etapach. Pierwszym z nich jest formatowanie niskopoziomowe, zazwyczaj przeprowadzane już przez firmę. Polega ono na fizycznym podziale nośnika magnetycznego na ścieżki i sektory. W ten właśnie sposób formatujemy również nasze dyskietki 3.5". Dla ich małej pojemności jest to wystarczająca czynność. Jednak gdy mamy do czynienia ze znacznie większymi dyskami twardymi, może się okazać, że zamiast jednego dysku 100 MB wolelibyśmy dwa dyski po 40 MB i jeden 20 MB. Do tego celu służy drugi etap formatowania, polegający na logicznym podziale jednego dysku na kilka części zwanych partycjami. Partycje te, pomimo że są na jednym nośniku, zachowują się jak oddzielne dyski.

Złącze SCSI (Small Computer System Interface) - to złącze umożliwiające transmisję danych między komputerem i podłączonymi do niego urządzeniami. Jego zaletą jest duża szybkość (do 4 MB/s), oraz możliwość równoczesnej współpracy kilku urządzeń bez blokowania komputera. Są to niewątpliwie poważne zalety. Wyobraźmy sobie następującą sytuację; należy wydrukować plik znajdujący się na twardym dysku. Gdy drukarka jest wyposażona w zwykłe złącze równoległe Centronics, operacja przesyłania danych do drukarki będzie trwała kilkdziesiąt sekund. Są dwa powody tak niskiej prędkości. Po pierwsze samo złącze Centronics jest bardzo wolne (tylko 80 KB/s), a po drugie operacja kopiowania danych odbywa się przez komputer. Najpierw plik wczytywany jest do pamięci, a dopiero później przesyłany do drukarki. Interfrejs SCSI pozbawiony jest powyższych wad. W jego przypadku rola komputera ogranicza się tylko do wydania odpowiedniego rozkazu. Cała transmisja odbywa się bez wiedzy procesora głównego, bezpośrednio pomiędzy urządzeniami. Dzięki temu już po kilku sekundach możemy otrzymać upragniony wydruk.

SIMM (Single Inline Memory Module) to rodzaj modułowej, znormalizowanej pamięci. Główną zaletą tego rozwiązania jest możliwość przenoszenia modułów między komputerami (te same SIMMy pasują do Amigi, IBMa, Nexta itd). Sprzedawane są w różnych konfiguracjach, różniących się pojemnościami i czasem dostępu. Dla przykładu SIMM 1024*9 100ns, oznacza że moduł ma pojemność 1024 KB, każdy bajt składa się z [redacted] bitów (8 bitów danych + 1 bit parzystości), a czas dostępu do pamięci wynosi 100ns.



instrukcji, więc nie będę Was zanudzać tym, o czym możecie w niej sobie przeczytać. Wspomnę tylko, że możliwe jest podzielenie dysku na maksymalnie [redacted] partycji w dowolnym formacie (FFS- Fast File System, OFS- Old File System lub AFS- Alternatives File System). Oczywiście wybieramy ten najlepszy, czyli FFS. Poza tym mamy możliwość formatowania dysku w formacie IBMa (przydatne dla użytkowników emulujących sobie wyżej wymieniony kalkulator).

Nie napisałem jeszcze, że kontroler GVP Serie II A2000 jest sprzedawany również w wersji z możliwością rozszerzenia pamięci o 8 MB. Kosztuje wtedy trochę więcej (o około 80 DM), ale nie trzeba kupować dodatkowo karty rozszerzającej RAM. Pamięć rozszerzamy pakietami typu SIMM 1024*8 100ns lub SIMM 1024*9 100ns po dwa megabajty jednorazowo. Daje nam to możliwość zwiększenia pojemności RAMu o 2,4,6 lub 8 MB. Całość mieści się na jednej płytce i nie zajmuje przez to dużo miejsca (zajęty jest tylko jeden slot zamiast dwóch).

Przejdźmy jednak do testu. Nasz kontroler wyposażony jest w twardy dysk 105 MB Quantum LPS, cechujący się cichą pracą, znikomym poborem prądu i szybkim czasem dostępu (17ms). Test szybkości został przeprowadzony przy pomocy programu DiskSped V2.0. Odczytywanie plików przebiega z prędkością 756 KB/s przy wielkości bufora 262 KB. Oczywiście dla mniejszych buforów prędkość spada. Przykładowo dla bufora 32 KB prędkość wynosi już tylko 482 KB/s (górna strefa stanów niskich). Firmowy program obsługujący stację dysków twardych proponuje utworzenie buforów po 64 KB na każdą partycję. Jest to niewątpliwie najbardziej optymalna wielkość. Przy takim buforze prędkość odczytu waha się w granicach 590 KB/s. Wracajmy jednak do testu. Tworzenie nowych plików przebiega z prędkością 11 zbiorów na sekundę. Odczytywanie katalogu dysku (czyli DIR) odbywa się z prędkością 198 pozycji na sekundę. Pełen zestaw wyników znajduje się poniżej w tabelce. Dla porównania znalazł się tam również test prędkości RAM dysku i RADa.

Podsumowując: kontroler dysków twardych GVP Serie II + RAM A2000 jest jednym z lepszych kontrolerów 16 bitowych do Amigi 2000. Stosunek ceny kontrolera do jego szybkości jest niewątpliwie korzystny dla użytkownika. Dodatkowym plusem tego produktu jest podwójna prędkość zegara (7.14/14.28 MHz), umożliwiająca efektywniejszą współpracę z szybszym mikroprocesorem, np: ICD AdSpeed, kartą TORNADO itp.

Wynik testu prędkości przeprowadzonego programem DiskSpeed 2.0 (w plikach na sekundę)

	DH0:	RAM:	RAD:
tworzenie	11	7	13
otwieranie	27	13	29
szukanie	110	390	86
kasowanie	19	14	35

tworzenie (w bajtach na sekundę)

bufor	DH0:	RAM:	RAD:
512	28563	122783	53967
4096	142179	213594	72944
32768	229481	235108	76401
262144	321672	238344	76987

zapisywanie (w bajtach na sekundę)

bufor	DH0:	RAM:	RAD:
512	30200	189539	52824
4096	195456	544079	71089
32768	512770	709911	74379
262144	691175	738474	74924

czytanie (w bajtach na sekundę)

bufor	DH0:	RAM:	RAD:
512	65196	190774	81611
4096	369448	547641	126080
32768	456264	715033	135356
262144	758113	742902	136799

AMI-MARKET
Dla Ciebie!

W *AMI-MARKECIE* i Ty możesz zamieścić swoje ogłoszenie. Wystarczy wyciąć nasz blankiet zamieszczony w środku AMIGOWCA, wypełnić go i przysłać na adres redakcji. Swoje ogłoszenie możesz zamieszczać praktycznie co miesiąc (UWAGA: Jeśli chwilowo zabraknie nam miejsca, to takie ogłoszenie zostanie po prostu przesunięte). Nie płacisz nic!

Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne (jest jeden wyjątek). Ogłoszenia mogą być zamieszczone wyłącznie na druku wyjętym z czasopisma (nie ksero). Ogłoszenia nie mogą dotyczyć obrotu pirackimi kopiami programów. Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę i rok produkcji w przypadku sprzętu. Na kopercie dopisz AMI-MARKET.

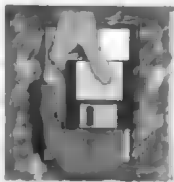
PROGRAMY-AMIGA-tanio!, AxE-Soft, 32-300 Olkusz, ul. Powstańców Śl.57, (Koperta+Znaczek)

Action Replay MK II - sprzedam!, Oferty z ceną przesyłajcie na adres redakcji! Napiszcie jak się z Wami skontaktować, jeśli Wasza oferta 'przejdzie'.

Sprzedam modulator-TV A520 do Amigi (gwarancja). Wojciech Wysocki, ul. Jaśminowa 5, 31-432 KRAKÓW, tel. 11-21-42

AMIGA-CLUB, Grzegorz Jaworski, ul. Roosvelta 4/5, 50-236 WROCŁAW.

UWAGA:
Nie zamieszczamy ogłoszeń typu: *"Wymienię programy"*.



Public Domain #5 i dodatek "A"

*** Triki do gier na Twoim dysku**
*** Pochodne i wykresy - czyli matematyka**
*** Trójwymiarowy Tetris**
*** Super dodatek muzyczny**

Tomasz Flanc

Do naszej redakcji dociera coraz więcej programów nadesłanych przez czytelników. Fakt ten bardzo nas cieszy, tym bardziej, że poziom prac jest dosyć wysoki. Większość z nich postaramy się zamieszczać na kolejnych dyskietkach PD. Poza tym wszystkie nadesłane do nas prace biorą udział w naszym konkursie na najlepszy program. Na najnowszym dysku PD znajdziecie Państwo pierwszą porcję prac nadesłanych do AMIGOWCA. Oprócz tego, mamy jeszcze małą niespodziankę, tzn. specjalny dysk-dodatek oznaczony symbolem "A", na którym znajduje się najnowszy trzeci Sound Disk grupy Fluffy Bears.

AMIGOWY PD #5

1. Cheat's bank

- pierwszy program jaki otrzymałem w odpowiedzi na apel. Przyda się on z pewnością wielu zapalonym graczom. Program ten, to po prostu, zbiór cheatów czyli ułatwień do 134 gierek. Można w nim przeglądać te cheaty, słuchając przy tym fajowej muzyczki (wyciągniętej z gry "Blues Brothers"). Można też znaleźć w nim adres autora programu i przysłać do niego nowe cheaty, które zostaną umieszczone w przyszłych wersjach programu. Cheat's Bank jest niezwykle prosty w obsłudze. Właściwie to nie ma co pisać - po prostu uruchamiamy program i już! Podstawą właściwej obsługi programu jest umiejętność czytania (pisać nie trzeba umieć). Po przeczytaniu stron tytułowych (ich zmiana dowolnym klawiszem) możemy przystąpić do zaznajamiania się z treścią programu, którą stanowią ułatwienia do 134 gier. Czytamy więc jakiś wspaniały CHEAT, po czym możemy zobaczyć cheaty ze strony poprzedniej lub następnej. Tej "cudownej" zmiany stron dokonujemy używając klawiszy 'Strzałka W Górę' lub 'Lewy Przycisk Myszy' dla uzyskania poprzedniej strony oraz 'Strzałka W Dół' lub 'Prawy Przycisk Myszy' dla następnej strony. Ha, ale to nie wszystko - chytrość komputera nie zna granic. Używając (wciskając) klawisza F10 lub obu przycisków myszy równocześnie możemy przejść do SPISU TREŚCI. Teraz, używając klawiszy od F1 do F9, możemy szaleć poruszając się po wszystkich stronach CHEAT'S BANKU. I wreszcie ostatni klawisz jakiego możesz użyć (nie uwzględniając oczywiście kombinacji: CTRL+LEFT AMIGA+RIGHT AMIGA) - jest to klawisz zwany szumnie HELP. Po jego naciśnięciu pojawią się ponownie strony tytułowe. I to by było na tyle instrukcji obsługi. Autor wyraża nadzieję, że teraz każdy będzie w stanie posługiwać się CHEAT'S BANKIEM. UWAGA! A teraz mały apel Tomasza Katarzyńskiego (autora opisywanego programu) skierowany do wszystkich zapalonych graczy: *"Jest to pierwsza wersja CHEAT'S BANKU. Zawiera ona na razie 134 cheaty, ale myślę, że powstaną kolejne wersje. Każda coraz obszerniejsza. A wszystko dzięki Wam. Czekam na cheaty nadesłane przez Was. Zostaną one zamieszczone w kolejnych wersjach CHEAT'S BANKU. Każdy kto przyśle mi jakieś cheaty (i dyskietkę zwrotną) otrzyma najnowszą jego wersję. Także, jeśli będzie chciał, w CHEAT'S BANKU zostanie umieszczone jego nazwisko. Nie zwlekaj więc, chcesz być sławny i podziwiany? Chcesz by Twoje nazwisko znali wszyscy amigowcy? Jeśli tak, to napisz do mnie i przyślij mi swoje cheaty. Prawda, że proste?"* Adres znajdziecie na dyskietce, w dokumentacji do programu.

2. Filescaner v1.1

- Służy do pokazywania budowy plików wykonywalnych ("Amiga standard-object files" - programy, biblioteki, urządzenia, fonty). Po wpisaniu z CLI:

```
FileScaner nazwa_pliku
```

...otrzymasz listę "hunków", z których składa się program, ich położenie, typ oraz inne informacje zależne od rodzaju "hunka".

Wpisanie:

```
FileScaner ?
```

...spowoduje, że program sam zapyta o nazwę pliku do skanowania.

Ta wersja nie rozpoznaje jeszcze wszystkich rodzajów "hunków" i jeśli zacznie się skanować program zawierający taki "hunk" (lub nawet plik nie będący plikiem wykonywalnym), to można otrzymać ogromną ilość komunikatów "hunk_unrecognized". Należy to przeczekać lub przerwać wciskając Ctrl+C.

Cezary Biernacki - autor programu zamierza również ukończyć i rozpowszechnić na zasadach ShareWare wersję, która będzie rozpoznawała wszystkie "hunki", współpracowała z "req.library" i WorkBenchem oraz umożliwiała usuwanie "hunków" (np. wirusów lub niepotrzebnych symboli). Czekamy na nią z niecierpliwością.

3. Pochodna

- Służy do obliczania pochodnej funkcji. Po uruchomieniu wypisuje listę znanych funkcji elementarnych i prosi o podanie funkcji, której pochodna ma być znaleziona. Funkcję należy podać w formacie podobnym do stosowanego w Pascalu czy Basicu.

Są dwie różnice:

- przed minusem musi być jakaś liczba lub wyrażenie, czyli "-1" zapisujemy jako "0-1"
- mnożenie wykonywane jest przed dzieleniem (w razie wątpliwości należy stosować nawiasy)

Przykład

$$\frac{0{,}5\sin(-\cos(ax+20))}{(\ln x)\,tg(2x+b)}$$

zapisujemy jako

```
0.5*sin(0-(cos(a*x+20))^2)/((ln(x))^2)*tg(2*x+b)
```

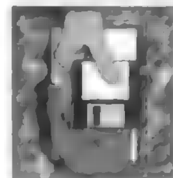
Jako zmienną niezależną program traktuje "x", zaś wszystkie znaki nie będące nazwami funkcji jako stałe.

UWAGA! - program potrzebuje dużo miejsca na stosie, przed uruchomieniem należy go powiększyć poleceniem 'STACK 50000'. - przy dużych wartościach liczbowych mogą pojawić się zaokrąglenia.

Autorem programu jest Cezary Biernacki.

4. Wykresy

Temat programu jest banalny i stary jak świat, mianowicie wykresy funkcji dwóch zmiennych. Zdaję sobie sprawę, że pomysł jest mało oryginalny i że takie rzeczy robiło się w połowie lat osiemdziesiątych na Spektruma, ale po pierwsze od czegoś trze-



ba zacząć, a po drugie na Amidze może to wyglądać o wiele ładniej. A poza tym nie wpadł mi w ręce do tej pory tego typu program. Instrukcja obsługi jest zbędna, może tylko podam czym są parametry o które program się pyta (w kolejności wprowadzania):

- litera odpowiadająca określonej funkcji
- przesunięcie wykresu w kierunku osi X
- przesunięcie wykresu w kierunku osi Y
- kąt nachylenia wykresu do płaszczyzny XY (liczba naturalna od 1 do 5 - im mniejsza liczba, tym większy kąt)
- pytanie o sposób sporządzania wykresu (mnożenie funkcji przez -1)

Autorem programu jest Wojciech Zuchowski.

5. WellTrix

- jest trójwymiarową wersją gry Tetris. Kiedy program się uruchomi możesz wybrać różne opcje z menu lub rozpocząć grę wybierając opcję "Start". Ten sam efekt uzyskasz po wciśnięciu spacji lub przycisku myszki. Gra polega na układaniu specjalnych klocuszków skonstruowanych z 2 do 5 kratek. Na różnych poziomach gry wykorzystywane są tylko niektóre klocki. I tak np:

Poziom 1 wykorzystuje tylko klocki składające się z 2 do 4 kratek. Poziom 2 wykorzystuje tylko klocki składające się z 4 kratek. Poziom 3 wykorzystuje tylko klocki składające się z 2 do 5 kratek.

Do sterowania klockami służy klawiatura. Możesz je przesuwać od ściany do ściany, w dół lub obracać dookoła własnej osi. Oczywiście im dłużej trwa gra, tym szybciej spadają klocki.

WellTrix może być uruchomiony z poziomu CLI. Rozwiązanie to daje nam możliwość wczytania dowolnie sprecyzowanego zestawu czcionek. A oto przykład:

WellTrix [fontname[(.|/)size]]

...gdzie fontname jest nazwą czcionki, którą chcemy "doładować" do WellTrixa, a size oznacza jej rozmiar. A oto kilka przykładowych wywołań programu z poziomu CLI:

Welltrix -- wykorzystuje fonty systemowe.
Welltrix Helvetica/11 -- Helvetica o rozmiarze 11 punktów
Welltrix clean.9 -- Clean o rozmiarze 9 punktów.

Jednak rozmiar czcionki nie może przekroczyć wartości 11 punktów! Welltrix może również zostać uruchomiony z WorkBencha. To rozwiązanie umożliwia nam dostęp do obszernego menu, w którym dokonuje się wyboru kilku ciekawych opcji:

COLOR0 -- ustawia kolor tła.
COLOR1 -- ustawia kolor ramek.
COLOR2 -- ustawia kolor "wypełnień" klocków.
COLOR3 -- ustawia ostatni kolor ekranu.
FONT -- ustawia rodzaj czcionki wykorzystywanej przez program. "fontname[(/|.)size]", np: "Topaz/9" lub "Geneva.9".
LEVEL -- ustawienie inicjującego poziomu gry.
MOVE -- ustawienie trybu sterowania: "NORMAL" lub "CLOCK" (patrz tabelka).
NEXT -- dotyczy wyświetlania następnego klocka.
SCOREFILE -- ustalenie ścieżki dostępu dla zapisu listy najlepszych wyników. standardowo jest: "S:WellTrix.Scores".
SOUND -- jeżeli "ON", to efekty dźwiękowe są włączone.
SOUND_BONUS -- nazwa sampla, który ma zostać odegrany w chwilach zwycięstwa.
SOUND_DROP -- nazwa sampla, który ma zostać odegrany w momencie upadku klocka na dno "studni".
SOUND_ERROR -- nazwa sampla, który ma zostać odegrany w momencie popełnienia błędu.
SOUND_FILLED -- nazwa sampla odgrywanego w momencie, kiedy kolumna zostanie poprawnie wypełniona.
SOUND_OVER -- efekt dźwiękowy na początku i końcu gry.
SOUND_SIDES -- kolejny efekt dźwiękowy...
SOUND_SPEED -- dźwięk odgrywany podczas zmiany tempa gry
SPEED -- ustawienie początkowej szybkości opadania klocków.
VOLUME -- głośność dźwięku.

Wersja prezentowana Państwu pozbawiona jest efektów dźwiękowych. Ale, jak widać, tą niedogodność można usunąć samemu... Autorem programu jest Gary W. Milliorn.

6. EnigmoTom

- to moduł muzyczny napisany przy pomocy programu z rodziny "Trackerów". Został on skomponowany i dostarczony do redakcji przez jednego z naszych czytelników - Tomasza Rozka. W kompozycji wykorzystano fragmenty utworu zespołu ENIGMA.

7. JęzykC - to pełny listing programu omawianego w 6 odcinku kursu języka "C" przygotowanego przez Bohdana R. Rau. Na dysku znajdziecie uzupełniony listing z poprzedniego odcinka.

8. Animacja - wykonana przy pomocy programu DPaint IV przez Jarosława Zachwieję. Po prostu uruchom i zastanów się jak to zrobić!

Autorem większości ikonek zamieszczonych na dysku jest Dariusz Zwierzyński.

UWAGA: Redakcja nie odpowiada za dobór kolorów ustawionych w preferencjach.

Do wszystkich programów załączone są krótkie opisy w języku polskim!

Na dyskietce znajduje się również spis wszystkich dotychczas opublikowanych programów (plik "Przeczytaj").

Dodatek "A"
SOUND DISK 3 / FLUFFY BEARS

Jako pierwsi możemy zaprezentowaćáPanstwu najnowszy produkt bydgoskiej grupy Fluffy Bears wydany w kilka dni po ukazaniu się MegaDema. Dysk muzyczny, bo o nim właśnie mowa, zawiera kilkanaście utworów napisanych przy pomocy programów z rodziny "trackerów". Autorami wszystkich kompozycji są ludzie ukrywający się pod pseudonimami BatBeast i Michael. Twórcą grafiki jest oczywiście Animal, a całość oprawił i do kupy złożył Stalker. To po prostu trzeba zobaczyć!

Prosimy o uwagi o naszej bibliotece. Piszcie do nas jakich programów poszukujecie i jakie powinny się w niej znaleźć. Czekamy również na owoce Waszej pracy. Jak widzicie już wydajemy dysk dodatkowy.

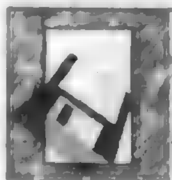
W czerwcu
SUPERNIESPODZIANKA
dla wszystkich początkujących amigowców.

Jak zamawiać i ile to kosztuje ?

Dyskietki PD można zamawiać przesyłając pieniądze na nasze konto (blankiet we wkładce) oraz:
- podając symbol dysku PD (od #1 do #5 oraz "A")
- podając CZYTELNIE swój adres
- podając ilość posiadanej pamięci w komputerze

Nasz dysk PD kosztuje 25 tysięcy złotych (włączone są w to koszty dysku, przesyłki, nalepki, opakowania, itp.).

UWAGA: Dla osób prenumerujących AMIGOWCA cena jest niższa i wynosi tylko 20 tysięcy złotych!
Jeżeli ktoś życzy sobie by mu wysłać dysk PD za zaliczeniem pocztowym, to sam pokrywa koszty tego zaliczeni



*Wspaniałe możliwości graficzne Amigi podziwiają od lat z niekrytym zachwytem posiadacze zarówno samych Amig, jak i innych często także odmiennych komputerów. Co zadecydowało o tak silnej pozycji tej maszyny jako narzędzia pracy twórczej wielu ludzi na świecie? Myślę, że każdy doskonale zna odpowiedź na to pytanie. Łatwość i prostota tworzenia grafiki. Tak moi drodzy. Nawet osoba nie potrafiąca użyć ołówka do celów bardziej skomplikowanych niż podkreślenie tematu w zeszycie lub wypełnienie krzyżówki może za pomocą Amigi odkryć i wykreować swój własny odrębny świat. Tworząc w wyobraźni jedynie ogólny zarys przedmiotu lub przedmiotów, które chce stworzyć, konstruuje je i nadaje im pewne właściwości. Modeluje trochę nieświadomie całkowity obraz obiektu. Czarna magia? Nie. **FIZYKA !!!***

SCULPT 4D cz. 1

*** nie umiesz rysować - AMIGA Ci pomoże**
*** wystarczy szkielet - reszta zrobi się sama**
*** wybierz najlepszy program do Ray-Tracingu**

Jarosław Zachwieja

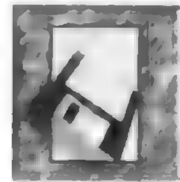
Zacznijmy od podstaw. Na jakiej zasadzie działa ludzki zmysł wzroku - nasze oko. Promienie światła padają na siatkówkę, która pełni podstawową rolę w pobieraniu informacji przez nasz mózg. Siatkówka posiada trzy rodzaje komórek nerwowych, które reagują na różne częstotliwości fali świetlnej przekazując do mózgu impulsy elektryczne, z których to nasz umysł wyciąga odpowiednie wnioski... Tylko co ma sposób funkcjonowania oka do grafiki na Amidze? - zapytasz Drogi Czytelniku. Otóż bardzo, bardzo dużo. To co widzimy to światło odbite, z wyjątkiem takich urządzeń jak żarówka, która świeci światłem własnym, (o żarówkach później). Ponieważ samo światło jest zjawiskiem czysto fizycznym czyli ścisłym, to czemu nie obliczyć całej drogi promienia świetlnego od źródła do obiektu rejestrującego (oko, kamera, aparat fotograficzny) wraz z charakterem jego wiązki - kolorem, natężeniem. Znowu zapytacie: Gdzie ja mam to liczyć, "w pamięci"? Właśnie nie! Ktoś parę lat temu wpadł na ten wspaniały pomysł i napisał odpowiedni program wykonujący całą brudną robotę za Ciebie. Modelowanie rzeczywistości, o którym wspomniałem przed chwilą w języku angielskim nazywane jest "Ray-Tracing" czyli w wolnym tłumaczeniu "śledzenie wiązki". Dzięki rygorystycznemu stosowaniu przez program praw fizycznych i uwzględnianiu bardzo dużych ilości danych obrazy generowane za pomocą tej metody są, przy niewielkim zaangażowaniu ze strony użytkownika, wysoce realistyczne i żywe.

Dobrze, dobrze - zabrzmi zaraz riposta - ale skoro ta metoda jest tak rewelacyjna, to musi również mieć nieliche wady! Oczywiście ma. Jedną, lecz w istocie niebagatelną. Tą wadą jest czasochłonność! Poruszanie się w trójwymiarowym świecie nie stanowi dla większości z nas żadnego problemu. Jest to zdolność, którą każda istota ludzka nabywa we wczesnym okresie życia. Niestety przetransportowanie tej instynktownej wiedzy na dwuwymiarową płaszczyznę jaką jest ekran monitora nie jest wcale takie proste. Każdy obiekt w tej sztucznej trójwymiarowej przestrzeni musi być zdefiniowany matematycznie, a następnie precyzyjnie umiejscowiony. Nawet najprostsza scena może wymagać tysięcy obliczeń. Na szczęście Amiga bierze je w przeważającej części na siebie... W programach modelujących rzeczywistość, dla wygody będę je nazywał RT - ray tracing, każdy obiekt naszych zainteresowań musi składać się z punktów i krawędzi, których współrzędne są dokładnie opisane w przestrzeni. Tworzenie trójwymiarowych obiektów nie jest takie proste jak przesunięcie kursora po ekranie. Dobieranie koloru nie przypomina wcale funkcji "FILL". Tak więc skoro możliwości tradycyjnych programów grafiki dwuwymiarowej bez przerwy rosną, po co zajmować się tym całym trzecim wymiarem??? Odpowiedź jest dość prosta. W programach graficzno-animacyjnych takich jak DeLuxePaintIV lub SpectraColor można wykonywać przy dużej dozie wyobraźni przestrzennej całkiem niezłe rysunki, jednakże gdy chcemy spojrzeć na obiekt z innej strony, należy narysować go raz jeszcze, uwzględniając zmianę położenia obserwatora lub obiektu. Dzieje się tak dlatego, ponieważ te programy manipulują pikselami (czyli punktami) na ekranie monitora bez zrozumienia, co te punkty sobą reprezentują. W programie RT, każdy obiekt jest zdefiniowany dokładnie przez punkty, które mogą być przesuwane, obracane i skalowane bez naruszania integralności samego obiektu. Tak więc, chociaż tworzenie "aktora" w trzech wymiarach może być nadzwyczaj pracochłonne, to jednak kiedy zostanie on już zdefiniowany, można go użyć w niezliczonych sekwencjach, obejrzeć go z każdej strony i z każdego kąta bez dodatkowego trudzenia twórcy.

Zainteresowanie programami RT bez przerwy rośnie. Wielu użytkowników zaczyna interesować się niebywałymi możliwościami tych narzędzi, lecz często stają przed dylematem: jakiego programu użyć i jak się do niego zabrać? Na polskim pseudo-rynku aktualnie dostępnych jest kilka programów RT. Są to:

Real 3D
RealSoft
Aegis Vision 4D
Oxxi
Turbo Silver
3D Professional
Imagine
Ray Dance
Sculpt 3D
Professional Byte
Sculpt Animate 4D
Byte by Byte

Pierwszy z nich - Real 3D - ma potężną wadę, jaką jest edytor figur przestrzennych. W zamierzeniach producenta miał on być prosty w obsłudze, lecz zbyt duża dążność do upraszczania go spowodowała, że używanie tego edytora jest czystą udręką. Bliżej nie znany Aegis Vision 4D to prosty, niewyrafinowany program pozwalający na prymitywną animację obiektów złożonych co najwyżej z prostych płaszczyzn. Jedyną jego zaletą jest niewiarygodna szybkość, którą przewyższa wszystkie inne programy RT. Turbo Silver i Imagine, to najbardziej rozbudowane programy do tworzenia sztucznej rzeczywistości. Ich wadą jest opieszałość i drapieżne gospodarowanie pamięcią. Kiedyś czytałem w czasopiśmie "Amiga World" wyznania faceta, który robiąc na TS okładkę do książki, zajął samymi danymi do generacji okładki - bagatelka - SIEDEM MEGA, a okładka generowała się "coś" około tygodnia. Sculpt 3D pro to wysoce



usprawniona wersja Sculpta 4D mająca tylko jedną wadę. Chodzi tylko na komputerach wyposażonych w pamięć powyżej 2Mb. Drobnostka... Natomiast Sculpt Animate 4D to prawdopodobnie najlepszy w swojej klasie (czyli w klasie średniej - wymagającej niewielkiej ilości pamięci) program do Ray-Tracingu. Jeden z najlepszych edytorów figur przestrzennych posiada też bogate możliwości ustawiania parametrów poszczególnych płaszczyzn, z których figura się składa. Sculpt Animate 4D (SA4D) jest programem, który z czystym sumieniem mogę polecić mniej wymagającym użytkownikom oraz tym, którzy nie pałają chęcią wyposażania swojej podopiecznej kilkunastoma mega pamięci. Sculpt jest bardzo skomplikowanym programem, jakkolwiek kierując się poniższym opisem oraz odrobiną uwagi, można "wycisnąć" z niego niesamowite rzeczy. Tak więc, zaczynamy!

Część pierwsza: Rozwijane menu.

W programie SC4D mamy do dyspozycji 140 komend wywoływanych z pięciu menu głównych i dwudziestu podmenu. Na pierwszy rzut oka wydaje się to liczbą trudną do ogarnięcia, lecz przy odrobinie treningu można doskonale je opanować. Pięć menu głównych to:

Project - odpowiedzialne za ogólne czynności programu - zapis/odczyt z dysku, zarządzanie animacją i pamięcią, sterowanie poszczególnymi ekranami,

Edit - praca z obiektami trójwymiarowymi, ich edycja, zmiany kształtu, operacje na punktach, współrzędne itd.

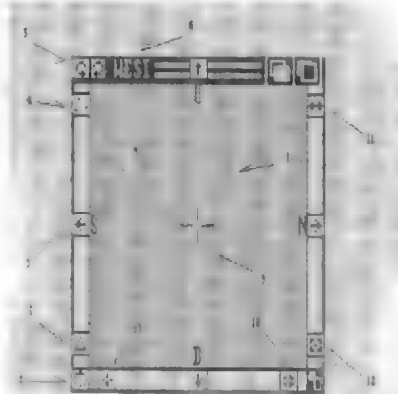
Tools - Narzędzia. Selekcja punktów, magnetyzm, tworzenie krawędzi

Obserever - Wszelkie sprawy związane z kamerą: Obiektyw, wielkość obszaru, jaki ma byćmpulse pokazany, format ekranu, jakość obrazu.

World - Świat, w jakim ma się rozgrywać scena: niebo, podłoże, światło globalne.

W dzisiejszym odcinku zajmę się okienkami. Płyta główna programu składa się z trzech okien obrazujących widok z trzech różnych pozycji. W podstawowej konfiguracji są to widoki z dołu, z zachodu i z północy. Okna te posiadają dość dziwny zestaw gagetów, czyli takich małych cynkwajsów, którymi można robić rzeczy, jakie nam się w głowach nie mieszczą.

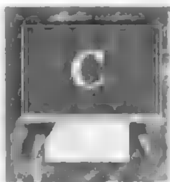
Już na pierwszy rzut oka widać, że ilość gagetów niebagatelnie wzrosła w stosunku do standardowego wyposażenia okienka dosowskiego. Ponieważ uruchamianie funkcji, które sobą reprezentują, z menu było by nadzwyczaj uciążliwe i niewygodne, programista umieścił je w bezpośredniej bliskości samego obiektu, który znajduje się w oknie. Punkty w edytorze figur trójwymiarowych mogą mieć dwa kolory; żółty - punkt aktywny, i fioletowy - punkt "wyłączony". Wszelką działalność przeprowadza się TYLKO na punktach zapalonych. Wyjątkiem są operacje kasowania wszystkich danych oraz operacja zamiany punktów zapalonych ze zgaszonymi. Na rysunku mamy pokazane jedno z okien edycyjnych



Oznaczono tam trzynaście elementów kolejnymi cyframi arabskimi. Pierwszy gaget służy do przesuwania punktów w przestrzeni. Po kliknięciu na niego, wszystkie zapalone punkty we wszystkich oknach zostają przywiązane do kursora (tego niebieskiego krzyżyka - nie mylić ze znacznikiem myszki). Przytrzymując LMB (lewy kl. myszy) w dowolnym miejscu okienka powodujemy, że kursor (krzyżyk) wraz z przywiązanymi do niego punktami wędruje w to właśnie miejsce. Wyłączyć tę opcję można w dwojaki sposób: wciskając prawy klawisz myszy (RMB) lub klikając ponownie na gaget. Ikonka druga to tzw. Edge Maker. Służy ona do łączenia punktów krawędziami. Jeśli właśnie zapaliliśmy punkt klikając na niego dwa razy LMB lub postawiliśmy nowy wciskając RMB i zaraz potem LMB to można je połączyć z istniejącymi już, zapalonymi punktami. Warunkiem tego jest liczba zapalonych punktów nie przekraczająca trzech. Jeżeli łączyliśmy dwa punkty, powstanie odcinek, jeśli trzy - płaszczyzna. Gaget nr 3 wraz ze swoimi trzema braćmi z każdej strony okna służy do przesuwania zawartości okna. Bardzo przydatny, gdy pracujemy przy dużym powiększeniu i nie chcemy zmieniać parametrów samego okna. Czwarty kwadrat pomaga w operacjach wybierania punktów. Po kliknięciu LMB "gasi" on wszystkie zapalone punkty. Jeśli takowych nie ma w danym okienku, to dokonuje wyczynu dokładnie odwrotnego. Zapala wszystkie punkty w oknie. Dwie strzałki oznaczone numerkiem 5 pozwalają na obracanie zapalonych punktów wokół kursora. Najlepsze efekty przy obracaniu całych figur daje ustawienie kursora w centrum okna. Obrót następuje tylko w tej płaszczyźnie, którą reprezentuje okno. O tym, którą płaszczyznę właśnie wybraliśmy, mówi nam listwa główna okna, czyli gaget 6.

Wewnątrz okna, dokładnie po środku każdego boku znajduje się litera. Oznacza ona płaszczyznę przylegającą do odpowiadającego tej literze boku okna. Mały seledynowy znaczek w kształcie litery X to cel - punkt, na który skierowany ma być obiektyw kamery. Pojawia się on zawsze po uruchomieniu programu w punkcie 0,0,0 czyli w środku trójwymiarowego świata. Figura oznaczona numerkiem 9 to oczywiście kursor (nazwany przez ludzi z nadmiernym poczuciem humoru "wodzikiem"). Aby go przesunąć, wystarczy nacisnąć w okienku LMB i przytrzymując go wodzić sobie do woli... Gaget jedenasty (przepraszam za przeskok, ale za chwilę wszystko wyjaśnię) przewraca (tak, tak, jak naleśnik) płaszczyznę w oknie. Z góry robi dół itp. Natomiast "gałki" 10 i 12 to tak zwane zoomery (czyt. zumery). Pozwalają na zmianę pola widzenia. Dziesiątka robi zbliżenie, jedenastka przeciwnie - oddala. Ostatnia i oczywiście pechowa trzynastka wydaje się już znajoma. Tak, to miniaturka wodzika. Dzięki niej można bez problemu ustawić dokładnie tak obraz w oknie (a zarazem także w pozostałych dwóch), aby kursor, będący dotychczas gdzieś w kącie znalazł się pośrodku. Możliwa jest zatem dokładniejsza obserwacja "obrabianego" fragmentu.

Na koniec pierwszego odcinka, krótka refleksja. SC4D jest programem dość starym (1988-90), jakkolwiek nadal zachowuje popularność wśród ludzi, którzy używają do pracy twórczej podstawowej konfiguracji Amigi (ewentualnie rozszerzając ją do 1Mb). Jego duża elastyczność i prostota obsługi sprawiają, iż program ten plasuje się na czołowych miejscach w notowaniach programów RT. Jako ciekawostkę mogę dodać, że cena tego programu w Stanach wynosi 340$. Jest to chyba dobrym wykładnikiem jego wartości. Chyba nie muszę dodawać, że rozchodzi się jak świeże bułeczki...



Kto dotrwał do dzisiejszego odcinka kursu będzie umiał stworzyć własny programik a'la DeLuxe Paint. Większą część tego programu wydrukowaliśmy w poprzednim Amigowcu. Dzisiaj pierwsze z rozszerzeń. Ucz się z nami - naprawdę warto. UWAGA: Kurs C wzbudza wiele emocji wśród naszych czytelników - kilka słów o nim w artykule Pisma, pisemka MAJ'92.

GADGETY & REQUESTERY

*** Są tylko 3 typy gadgetów**
*** GREL znaczy Gadget+Relativ**
*** Retry, Cancel - czyli requester!**

Bohdan R. Rau

XV MAŁA RZECZ, A JAKŻE CIESZY CZYLI GADGETY

No to teraz rzeczywiście możemy poszaleć. Nawet lepiej niż w BASIC-u - no bo i submenu sobie można zadeklarować, a i z klawiaturą się pobawić. Mogłoby się wydawać że niewiele tu już można wymyślić - okazuje się jednak, że można. Ten drobiazg - tak charakterystyczny dla wszystkich prawie użytkowych programów na Amigę - nazywa się Gadget.

Gadgety występują praktycznie wszędzie tam, gdzie używa się myszy. Jest to programowy interface odznaczający się zarówno efektywnością, jak i łatwością obsługi i zrozumienia. Ponieważ wszystkie prawie operacje związane z gadgetami wykonywane są automatycznie przez *Intuition*, użytkownikowi pozostaje tylko odbieranie wiadomości.

Najogólniej gadget jest prostokątnym polem w obrębie okna, na które można wskazać myszą i ewentualnie zmienić w jakiś sposób stan różnych zmiennych związanych z tym gadgetem. Gadget może (ale nie musi!) wysłać dwie klasy wiadomości: GADGETDOWN jeśli lewy klawisz myszy został wciśnięty gdy wskaźnik znajdował się w jego granicach oraz GADGETUP gdy klawisz został zwolniony. To czy dany gadget jakiekolwiek wiadomości będzie przekazywać zależy od ustawienia określonych znaczników w definiującej go strukturze.

Istnieją trzy dostępne dla użytkownika typy gadgetów: BOOLGADGET - najprostszy z nich czyli taki narysowany na ekranie klawisz, STRGADGET służący do wprowadzania tekstów oraz PROPGADGET - po prostu potencjometr.

Oczywiście każdy typ gadgetów może mieć różne wersje. I tak BOOLGADGET może działać tak jak normalny klawisz - włączany przy wciśnięciu i wyłączany przy puszczeniu klawisza myszy - lub jak przełącznik, którego stan jest zmieniany przy każdym jego wybraniu. STRGADGET może służyć do wprowadzania dowolnych tekstów lub tylko liczb - w tym przypadku można wprowadzać tylko znaki cyfrowe oraz minus, a wpisana wartość dostępna jest w pewnym określonym polu. PROPGADGET może działać w pionie, w poziomie lub w obu tych kierunkach (jak manipulator X-Y) oraz może wysyłać informacje o zmianie położenia na bieżąco wysyłając wiadomość klasy MOUSEMOVE. Zacznijmy jednak może ogólnie - od tego, jak wygląda struktura opisująca gadget.

Zajrzyjmy do pliku *include/intuition/intuition.h* - zdefiniowana jest tam struktura o nazwie Gadget:

```
structGadget {
    struct Gadget *NextGadget;
    SHORT LeftEdge, TopEdge, Width,
Height;
    USHORT Flags;
    USHORT Activation;
    USHORT GadgetType;
    APTR GadgetRender;
    APTR SelectRender;
    struct IntuiText *GadgetText;
    LONG MutualExclude;
    APTR SpecialInfo;
    USHORT GadgetID;
    APTR UserData;
};
```

Znaczenia niektórych nazw możemy się już domyślać. **NextGadget** to wskaźnik do następnego gadgetu na liście. **LeftEdge**, **TopEdge**, to pozycja, **Width** i **Height** to wymiary gadgetu.

Do określenia tego, jaki jest to gadget, służą aż trzy pola. Pierwsze z nich - pole **Flags** - to pole znaczników określających ogólne parametry gadgetu, takie jak rodzaj związanej z gadgetem obrazującej go struktury czy też sposób obliczania wymiarów. Oto znaczenie poszczególnych znaczników:

GADGIMAGE - strukturą obrazującą gadget (pole **GadgetRender** i **SelectRender**) jest struktura **Image**. Jeśli bit ten nie będzie ustawiony, intuition spodziewać się tam będzie struktury **Border**.

GADGHCOMP - wybrany gadget będzie wyświetlony w przeciwstawnych kolorach;

GADGHBOX - wybrany gadget będzie otoczony prostokątną ramką;

GADGHIMAGE - wybrany gadget będzie wyświetlony za pomocą struktury znajdującej się w polu **SelectRender** (czy jest to **Image** czy **Border** zależy od wartości bitu GADGIMAGE);

GADGHNONE - obraz wybranego gadgetu w ogóle nie będzie zmieniany (gadget optycznie nie będzie reagował na mysz).

GRELWIDTH- jeśli ustawimy ten bit, szerokość gadgetu będzie obliczana relatywnie w stosunku do szerokości struktury zawierającej ten gadget (**Window** lub **Requester**). Jeśli więc bit ten będzie ustawiony, szerokość okna na którym znajduje się gadget wynosi 320 a wartość w polu **Width** wyniesie -30, rzeczywisty wymiar gadgetu (a ściślej jego pola selekcji) wyniesie 320-30=290;

GRELHEIGHT - to samo ale wysokość.

GRELRIGHT - ustawienie tego bitu powoduje, że pozycja gadgetu obliczana jest nie od lewego, a od prawego brzegu zawierającego go okna (lub requestera). I tak jeśli szerokość okna wyniesie 320 a wartość w polu **LeftEdge** gadgetu -230, to rzeczywista pozycja gadgetu będzie wynosiła 320-230=90;

GRELBOTTOM - to samo tyle że dotyczy pola **TopEdge**.

SELECTED - jeśli gadget w danej chwili jest wybrany (lub w przypadku TOGGLESELECT włączony) bit ten jest ustawiony. Ustawienie tego bitu przy inicjalizacji ma sens tylko w przypadku TOGGLESELECT.

GADGDISABLED - gadget nie reaguje na mysz. Zmiany tego znacznika powinny być dokonywane przez funkcje **OnGadget** oraz **OffGadget**.

Następne pole - **Activation** - służy do określenia reakcji gadgetu. I tak:

GADGIMMEDIATE - wciśnięcie klawisza przy wskaźniku myszy w polu selekcji gadgetu powoduje wysłanie wiadomości typu GADGETDOWN. Przypominam, że w odebranej z portu wiadomości **IntuiMessage** pole **Class** przyjmie wartość GADGETDOWN, natomiast w polu **IAddress** znajdzie się wskaźnik do gadgetu, który spowodował wysłanie wiadomości;

RELVERIFY - sytuacja jest podobna, ale dotyczy puszczenia klawisza oraz wiadomości klasy GADGETUP;

FOLLOWMOUSE - gadget będzie wysyłał informacje o ruchach myszy w jego polu selekcji przez cały czas gdy jest wybrany. Wiadomość oczywiście klasy MOUSEMOVE;

TOGGLESELECT - dotyczy gadgetów - przełączników. O ile normalny gadget typu BOOLGADGET zmienia swój stan zarówno przy wciśnięciu, jak i puszczeniu klawisza, o tyle gadget taki z ustawionym znacznikiem TOGGLESELECT zmienia stan (czyli wyświetlany obraz oraz wartość bitu SELECTED w polu **Flags**) na przeciwny;

BOOLEXTEND - ustawia się, gdy do gadgetu dołączona jest struktura **BoolInfo**;

RIGHTBORDER, LEFTBORDER, TOPBORDER, BOTTOMBORDER - te znaczniki ustawia się, gdy chcemy umieścić gadget w obrębie ramki okna. Odpowiednie wymiary ramki obliczane będą wtedy na podstawie pozycji i wielkości gadgetu;

ENDGADGET - jeśli gadget podłączony jest do requestera, wybranie tego gadgetu powoduje zamknięcie requestera;

STRINGCENTER i STRINGLEFT - ustalają sposób umieszczania tekstu w gadgetach STRGADGET;

LONGINT - wskazuje, że gadget typu STRGADGET użyty jest do wprowadzania liczb;

ALTKEYMAP - wskazuje, że użyta będzie inna mapa klawiatury niż aktualnie obowiązująca w systemie.

I następne pole - **GadgetType** - służące do określania typu gadgetu. Większość bitów tego pola na razie nas nie interesuje, dotyczy bowiem gadgetów kreowanych przez system, podam więc tylko kilka z nich:

BOOLGADGET - gadget typu "wyłącznik" lub"przełącznik";

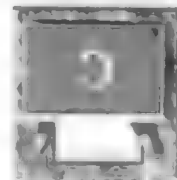
STRGADGET - gadget do wprowadzania tekstu lub liczby;

PROPGADGET - potencjometr;

Ponadto jeśli gadget podłączony jest do requestera, należy ustawić bit REQGADGET.

Jak już wspomniałem, obrazem gadgetu może być **Image** lub **Border**. Wskaźnik do odpowiedniej struktury znajduje się w polu **GadgetRender** oraz - jeśli ustawiony jest bit GADGHIMAGE - w polu **SelectRender**. Tekst opisujący gadget (oczywiście odnośnik do **IntuiText**) znajduje się w polu GadgetText. Oczywiście wartości w tych polach mogą być równe zeru jeśli np. nie potrzebujemy opisu gadgetu lub gadget ma być "niewidoczny" albo umieszczony na istniejącym rysunku.

Ponieważ z reguły łatwiej jest operować własnym identyfikatorem gadgetu niż jego adresem, w



pole **GadgetID** wstawić możemy dowolną liczbę. Nie będzie ona interpretowana przez intuition. Nie będzie również interpretowana dana umieszczona w polu **UserData**.

Pole **MutualExclude** służy podobno do wzajemnej automatycznej deaktywacji gadgetów typu BOOLGADGET/TOGGLEELECT. Podobno - bo nigdy nie udało mi się tego uruchomić.

Pole **SpecialInfo** [redacted] znaczenie zależne od typu gadgetu. Znajduje się tam wskaźnik do dodatkowej struktury opisującej pracę gadgetu lub - [redacted] przypadku prostego gadgetu BOOLGADGET - wartość zero.

Takie struktury istnieją dokładnie trzy. Oto struktura **StringInfo** opisująca gadget tekstowy:

```
structStringInfo {
    UBYTE*Buffer;
    UBYTE*UndoBuffer;
    SHORTBufferPos;
    SHORTMaxChars;
    SHORTDispPos;
    SHORTUndoPos;
    SHORTNumChars;
    SHORTDispCount;
    SHORTCLeft,CTop;
    structLayer*LayerPtr;
    LONGLongInt;
    structKeyMap*AltKeyMap;
};
```

I znów nie interesują nas wszystkie pola. Pole **Buffer** powinno zawierać wskaźnik do obszaru w pamięci, gdzie wpisywany będzie tekst. **UndoBuffer** to wskaźnik do obszaru w pamięci, gdzie składowany będzie tekst zawarty w buforze w chwili jego wybrania i stamtąd będzie odtworzony przy naciśnięciu kombinacji AMIGA/Q. Ponieważ w danej chwili może być aktywny tylko jeden gadget, obszar **UndoBuffer** może być wspólny dla wszystkich gadgetów. **MaxChars** to maksymalna ilość znaków która może być wpisana (łącznie z końcowym zerem). **BufferPos** to pozycja kurs[redacted] w napisie (nie na ekranie!) natomiast **DispPos** to pozycja pierwszego wyświetlanego znaku. Z pola **LongInt** można odczytać (jeśli ustawiony był bit LONGINT) wartość wpisanej liczby (oczywiście można to zrobić za pomocą funkcji atol ale po co), natomiast pozostałe pola są inicjalizowane i wykorzystywane tylko przez intuition.

Następną możliwą strukturą jest dołączana do gadgetu BOOLGADGET struktura **BoolInfo**:

```
struct BoolInfo {
    USHORT Flags;
    UWORD *Mask;
    ULONG Reserved;
    };
```

Służy [redacted] do określenia kształtu "czułego pola" gadgetu. Jeśli ustawiony jest bit BOOLEXTEND kształt ten (a zarazem kształt podświetlanego przy wybraniu gadgetu obszaru ekranu) definiowany będzie przy pomocy danych zawartych w polu **Mask** struktury w ten sam sposób, w jaki interpretowane są dane dla struktury **Image**. Oczywiście szerokość i wysokość takiej maski muszą być identyczne z rzeczywistymi wymiarami gadgetu! W pole **Flags** należy wstawić wartość BOOLMASK, pole Reserved najlepiej zostawić w spokoju. I trzecia struktura dołączana do gadgetu - potencjometru:

```
struct PropInfo {
    USHORT Flags;
    USHORT HorizPot;
    USHORT VertPot;
    USHORT HorizBody;
    USHORT VertBody;
    USHORT CWidth;
    USHORT CHeight;
    USHORT HPotRes, VPotRes;
    USHORT LeftBorder;
    USHORT TopBorder;
};
```

W polu **Flags** można ustawić następujące bity:
FREEHORIZ - poziomy potencjometr,
FREEVERT - pionowy potencjometr (jeśli ustawimy oba bity otrzymamy coś podobnego do analogowego joysticka narysowanego na ekranie):
AUTOKNOB - jeśli chcemy, aby wielkość suwaka potencjometru kontrolowana była przez intuition ustawiamy ten bit, a pole GadgetRender gadgetu powinno wskazywać na pustą strukturę typu **Image**. Jeśli nie ustawimy tego bitu, pole to musi wskazywać na kompletną strukturę **Image**.
PROPBORDERLESS - potencjometr nie będzie miał ramki, KNOBHIT - ten bit ustawia i kasuje intuition.

W polach HorizPot i VertPot znajdują się aktualne wartości położenia suwaka. Wartości te są proporcjonalną do położenia liczbą z zakresu 0..0xFFFF. HorizBody i VertBody wskazują, [redacted] jaką wartość ma zmienić się odpowiednia wartość HorizPot lub VertPot przy "depnięciu" na potencjometr poza suwakiem. Jeśli ustawiony jest bit AUTOKNOB pokazują również wielkość suwaka proporcjonalnie do wielkości potencjometru. Gadgety mogą być podłączone do okna - w tym celu adres pierwszego gadgetu umieszcza się w polu FirstGadget odpowiedniej struktury NewWindow przed otwarciem okna. Należy zwrócić uwagę na jeden szczegół dotyczący gadgetów - potencjometrów: jeśli chcemy odbierać od intuition informacje o poruszaniu się suwaków (klasa wiadomości MOUSEMOVE) musimy ustawić bit MOUSEMOVE w polu IDCMPFlags, lecz nie musimy ustawiać w polu Flags bitu REPORTMOUSE. Oczywiście w polu Activation gadgetu musi być ustawiony bit FOLLOWMOUSE.

XVI DUŻA RZECZ, A CIESZY JESZCZE BARDZIEJ CZYLI REQUESTER

Na pewno każdy się domyśla, że gadgetami w jakiś sposób można manipulować. Owszem, można. Można nie tylko uaktywniać lub odłączać niektóre gadgety, można również dodawać je do listy lub usuwać z niej - ogólnie rzecz biorąc można mnóstwo dużo. Ale takie operowanie gadgetami nie jest zbyt wygodne. Aby jeszcze bardziej umilić życie programistom, autorzy systemu wymyślili coś, co nazywa się Requester. Najprostszym requesterem jest takie małe okienko z napisami "Retry" i "Cancel" co się pokazuje, gdy nasza działalność nie podoba się systemowi.

Wywołuje się toto bardzo prosto - w bibliotece intuition.library znajduje się funkcja AutoRequest:

```
long struct Window *Window
IntuiText *Body,
struct IntuiText *PText,
 struct IntuiText *NText,
long PFlag,
long NFlag,
long W,
long H);
```

Ilość parametrów jest - jak widać - wcale pokaźna, ale wszysto to jest całkiem proste. Window to oczywiście okno na którym otworzy się requester, Body to tekst wypisany na nim (np "Software error..."), PText i NText to teksty wypisywane w ramkach jako "Tak" i "Nie". PFlag i NFlag to wartości IDCMPFlags dla gadgetów P i N (niezależnie od tego co tam wpiszemy zawsze oprócz tego będzie ustawione RELVERIFY). W i H to wysokość i szerokość requestera. Funkcja zwraca TRUE jeśli wybrany został gadget P lub FALSE gdy wybrano gadget N. Program przykładowy - proszę sobie napisać samemu. Dla dociekliwych: co się stanie, gdy system z jakichś przyczyn nie będzie mógł otworzyć requestera?

Drugi typ requestera jest bardziej skomplikowany. Jest to po prostu wydzielony blok gadgetów, który może być w każdej chwili uaktywniony i - co ważne - który blokuje wszystkie inne wiadomości i operacje związane z oknem, na którym jest otwarty. Są dwie możliwości wywołania takiego requestera: użycie funkcji Request powodującej natychmiastowe uaktywnienie lub związanie requestera z prawym klawiszem myszy - podwójne uderzenie w ten klawisz spowoduje automatyczne uaktywnienie requestera. Zajmiemy się na razie pierwszą możliwością, a przede wszystkim samą strukturą Requester:

```
struct Requester {
    struct Requester *OlderRequest;
    SHORT LeftEdge, TopEdge;
    SHORT Width, Height;
    SHORT RelLeft, RelTop;
    struct Gadget *ReqGadget;
    struct Border *ReqBorder;
    struct IntuiText *ReqText;
    USHORT Flags;
    UBYTE BackFill;
    struct Layer *ReqLayer;
    UBYTE ReqPad1[32];
    struct BitMap *ImageBMap;
    struct Window *RWindow;
    UBYTE ReqPad2[36];
};
```

Poszczególne pola struktury to:
OlderRequest - tego używa intuition.
LeftEdge, TopEdge - pozycja lewego górnego rogu requestera w stosunku do okna, na którym będzie otwarty (jeśli nie jest ustawiony bit POINTREL)
Width,Height - wymiary requestera;
RelLeft, RelTop - pozycja lewego górnego rogu requestera względem wskaźnika myszy (jeśli ustawiony jest bit POINTREL);
ReqGadget - wskaźnik do pierwszego gadgetu requestera;
ReqBorder - wskaźnik do struktury Border użytej do narysowania requestera;
ReqText - wskaźnik do struktury IntuiText opisującej requester;
Flags - miejsce, gdzie możemy ustawić sobie dwa bity:
POINTREL gdy chcemy, aby requester otwierał się tam, gdzie wskazuje mysz, PREDRAWN gdy chcemy, aby requester miał swoją własną strukturę BitMap [redacted] której coś jest narysowane i nie życzymy sobie, aby intuition rysował coś sam; Jest to również miejsce, gdzie intuition może ustawić swoje bity: REQACTIVE jeśli requester jest aktywny, REQOFFWINDOW jeśli requester jest aktywny i wylazł za okno, SYSREQUEST jeśli jest to requester systemowy; BackFill - w to pole wstawiamy numer koloru, którym ma być wypełniony obszar requestera przed jakimkolwiek rysowaniem (np. gadgetów); ReqLayer, ReqPad1 - nieinteresujące; ImageBMap - jeśli ustawiony jest bit PREDRAWN tu ma być wskaźnik do naszej zainicjalizowanej struktury BitMap, w przeciwnym razie zero; RWindow, ReqPad2 - również niezbyt interesujące.

Otwarcie requestera jest bardzo proste - wystarczy wywołać funkcję Request(Requester,Window) z odpowiednimi adresami jako parametrami. Funkcja zwraca TRUE jeśli requester został otwarty lub FALSE jeśli coś przeszkodziło systemowi w jego otwarciu.

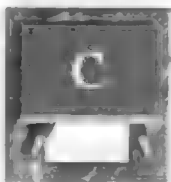
Taki requester zamykany jest samoczynnie gdy wybrany zostanie gadget z ustawionym bitem ENDGADGET. Możliwe jest też "ręczne" zamknięcie requestera przez wywołanie funkcji EndRequest(Requester,Window).

Z requesterem typu double-menu sprawa jest niewiele trudniejsza. Funkcja SetDMRequest(Requester,Window) wiąże requester z oknem. Zwraca ona wartość [redacted]k jak Request. Od tej chwili dwukrotne naciśnięcie na prawy klawisz powoduje samoczynne uaktywnienie requestera. "Odczepienie" requestera od okna możliwe jest przez wywołanie funkcji ClearDMRequest(Window). W jej wyniku otrzymamy TRUE jeśli wszystko jest w porządku lub FALSE jeśli requester z jakichś przyczyn nie mógł zostać odłączony (np. jest aktywny).

Taki requester może wysyłać dodatkowe informacje do UserPortu okna. Są to:
REQSET - gdy otwierany jest requester;
REQCLEAR - gdy zamykany jest requester;
REQVERIFY - gdy system próbuje otworzyć requester. Po wysłaniu takiej informacji system czeka na potwierdzenie przez ReplyMsg i dopiero otwiera requester.

Tyle informacji.

Program przykładowy w tym odcinku nie będzie samodzielnym programem, lecz rozszerzeniem naszego genialnego programu graficz-



nego z odcinka poprzedniego. Od razu chcę wyjaśnić pewną rzecz:

Nie będę się rozwodził nad tym, co to jest ViewPort i jak jest generowany kolor w Amidze - przynajmniej nie teraz. Wszystko co się tyczy struktury ViewPort oraz funkcji LoadRGB4, SetRGB4 i GetRGB4 proszę na razie przyjąć na wiarę. Mam nadzieję, że czytelnicy wiedzą co to fopen czy fread... Program ma dwa rozszerzenia. Pierwsze z nich to możliwość dowolnego ustalania palety (element Paleta w menu Kolor), drugie - to zapis na dysk i odczyt z dysku narysowanego przez nas dzieła. Chcę tu zwrócić uwagę na pewien drobiazg. Najbardziej naturalnym sposobem wykonania przez program jakiejś czynności jest po prostu wywołanie podprogramu obsługi i powrót do programu głównego. Toteż np. zapis czegoś tam na dysk powinien być odpowiedzią na nasze polecenie - w tym przypadku na wiadomość MENUPICK. Program mógłby otworzyć requester, następnie poczekać na jego zamknięcie i w zależności od tego którego gadgetu użyliśmy, dokonać zapisu lub wrócić do pętli głównej. Nasz program robi to inaczej: otwiera requester i wraca od razu do pętli. Dlaczego? Otóż po prostu nie lubię czynności niepotrzebnych. Jeśli połowę roboty może za mnie zrobić intuition - proszę bardzo. Wiadomo, że requester blokuje wszystkie inne wiadomości z okna, na którym jest otwarty. W związku z tym jedyną wiadomością którą mogę odebrać jest GADGETUP pochodząca od jednego z trzech gadgetów requestera DyskRequest. Wystarczy więc, że sprawdzać będę tylko jedną - czyli wiadomość od gadgetu DyskGadget. Nie interesuje mnie np. wiadomość od gadgetu NDyskGadget, jako że jedyną czynnością którą program powinien wykonać jest zamknięcie requestera, a to się dzieje automatycznie. I sprawa następna. Wiem z doświadczenia, że większość programistów-amatorów ma przez pewien czas problemy ze zmiennymi wskaźnikowymi w C reprezentującymi wskazania na tablice lub funkcje. Zapis: int (* dysk)(); oznacza deklarację zmiennej typu "wskaźnik do funkcji zwracającej wartość typu int". Po co wprowadzam taką zmienną? Trochę dla wygody - po prostu mogę sobie w pewnym momencie wywołać jakąś funkcję, a jaką - ustalić sobie wcześniej. Chciałem tu przy okazji zwrócić uwagę na fakt, że kompilator automatycznie zamienia sobie wyrażenie "nazwa funkcji" na "wskaźnik do funkcji" wszędzie tam, gdzie tylko można. W związku z tym wyrażenie fun(par) będzie wykonywane w sposób następujący: na stos odłożona zostanie obliczona wartość par, następnie wywołany zostanie podprogram znajdujący się pod adresem fun. Jest to oczywiste - zwracam jednak uwagę na sformułowanie: pod adresem fun, a nie o nazwie fun! Dlatego wyrażenie będzie prawidłowe zarówno wtedy, gdy fun będzie nazwą funkcji jak i wtedy, gdy będzie nazwą zmiennej. Mam nadzieję, że reszta jest zrozumiała. A tak prywatnie - czy nie macie już dość siedzenia w systemie? Ja tak. Dlatego obiecuję, że w następnym odcinku zajmiemy się językiem, a nie ROMem. Do spotkania za miesiąc... Bohdan R.Rau

PS. Proponuję przypomnienie sobie funkcji standardowych - np. printf - bo o nich właśnie będzie mowa. I zadanie domowe: proszę odpowiedzieć, co zostanie wydrukowane po wykonaniu instrukcji: printf("%d %o %x %X\n",0xa0,0xa0,0xa0,0xa0); a następnie sprawdzić wynik na komputerze.

```
/* tak wygladaja linie include: */
#include <intuition.h>
#include <exec/memory.h>
#include <stdio.h>
#include <functions.h>
/***********************************************
  zmiana deklaracji Kol3Item
***********************************************/
struct IntuiText UstawKolText={
    0,1,JAM2,0,1,&TAttr,(STRPTR)"Ustaw
kolor",0}; struct MenuItem UstawKolItem={
    0,0,40,2*(LOWCHECKWIDTH+10),10,
    ITEMENABLED|HIGHCOMP|ITEMTEXT,
    0,(APTR)&UstawKolText,0,0,0,MENUNULL};
struct MenuItem Kol3Item={

&UstawKolItem,LOWCHECKWIDTH+30,20,LOWCHECKWIDTH+
0,20,
    ITEMENABLED|HIGHCOMP|CHECKIT,
    1|2|4,(APTR)&Kol3Pic,0,0,0,MENUNULL};

/***********************************************
  zmiana deklaracji KonezItem
***********************************************/

struct IntuiText ZapiszText={
    0,1,JAM2,0,1,&TAttr,(STRPTR)"Zapisz",0};
struct IntuiText CzytajText={
    0,1,JAM2,0,1,&TAttr,(STRPTR)"Czytaj",0};
struct MenuItem ZapiszItem={
    0,0,30,100,10,
    ITEMTEXT|ITEMENABLED|HIGHCOMP,
    0,(APTR)&ZapiszText,0,0,0,MENUNULL}; struct
MenuItem CzytajItem={
    &ZapiszItem,0,20,100,10,
    ITEMTEXT|ITEMENABLED|HIGHCOMP,
    0,(APTR)&CzytajText,0,0,0,MENUNULL}; struct
MenuItem KoniecItem={
    &CzytajItem,0,40,100,10,
    ITEMTEXT|ITEMENABLED|HIGHCOMP|COMMSEQ,
    0,(APTR)&KoniecText,0,'q',0,MENUNULL};

/***********************************************
 zmiana deklaracji nwindow
***********************************************/

struct NewWindow nwindow={
    0,0,320,256,2,1,
   MOUSEBUTTONS|MOUSEMOVE|MENUVERIFY|MENUPICK|VANILL
AKEY|GADGETUP,
    ACTIVATE|GIMMEZEROZERO|REPORTMOUSE,0,0,
    (STRPTR)"Graphic Haft",
    0,0,0,0,0,0,CUSTOMSCREEN};

/***********************************************
 ta linia musi byc wpisana
 w funkcji main()
 np. przed linia:
 if (Class==MENUPICK) {
***********************************************/
 if (Class==GADGETUP) {DoGadget();continue;}

/***********************************************
 nowa wersja funkcji Projekt
***********************************************/
Projekt() {
    switch(ITEMNUM(Code)) {
case
0:Zapamietaj();SetRast(Window->RPort,0);return;
case 1:Odtworz();return;
case 2:if (NaPewno()) clean(0);return;
case 3:Czytaj();return;
case 4:Zapisz();return;
} }
/***********************************************
 dodane funkcje:
 NaPewno, UstawKolor, DoGadget, Czytaj i
Zapisz
***********************************************/
struct IntuiText ReqTakText={
    0,1,JAM2,6,3,&TAttr,(STRPTR)"Tak",0};
struct IntuiText ReqNieText={
    0,1,JAM2,6,3,&TAttr,(STRPTR)"Nie",0};
struct IntuiText NaPewnoText={
    0,1,JAM2,20,12,&TAttr,(STRPTR)"Na
pewno?",0};
NaPewno() {
    return AutoRequest(Window,
    &NaPewnoText,
    &ReqTakText,&ReqNieText,
    0,0,160,60); }
#define PROP_ID 100 #define TAK_ID 101 #define
NIE_ID 102 #define DYSK_ID 103 #define INNY_ID
99
 UBYTE UndoBuffer[128]; UBYTE Nazwa[128];
struct IntuiText
NDyskText={0,3,JAM2,15,2,&TAttr,(STRPTR)"Zle",0};
struct IntuiText
DyskText={0,3,JAM2,3,2,&TAttr,0,0};
SHORT GadgetXY[]={0,0, 53,0, 53,11, 0,11, 0,0};
struct Border
GadgetBorder={0,0,1,0,JAM2,5,GadgetXY,0}; SHORT
StrXY[]={-2,-2, 161,-2, 161,9, -2,9, -2,-2};
struct Border
StrBorder={0,0,1,0,JAM2,5,StrXY,0}; SHORT
DyskXY[]={0,0, 179,0, 179,59, 0,59, 0,0};
struct Border
DyskBorder={0,0,1,0,JAM2,5,DyskXY,0}; struct
StringInfo StrInfo={
    Nazwa,UndoBuffer,0,128,0};
struct Gadget NazwaGadget={
    0,10,10,160,8,
    GADGHCOMP,RELVERIFY,STRGADGET|REQGADGET,

(APTR)&StrBorder,0,0,0,(APTR)&StrInfo,INNY_ID,0};
struct Gadget DyskGadget={
    &NazwaGadget,10,33,54,12,
```

```
GADGHCOMP|GRELBOTTOM,RELVERIFY|ENDGADGET,BOOLGAD
GET|REQGADGET,

(APTR)&GadgetBorder,0,&DyskText,0,0,DYSK_ID,0};
struct Gadget NDyskGadget={
     &DyskGadget, 64,-22,54,12,

GADGHCOMP|GRELBOTTOM|GRELRIGHT,RELVERIFY|ENDGADGE
T,BOOLGADGET|REQGADGET,

(APTR)&GadgetBorder,0,&NDyskText,0,0,INNY_ID,0};
struct IntuiText NoOpen={
     0,1,JAM2,10,10,&TAttr,(STRPTR)"Blad
otwarcia",0}; struct IntuiText ContText={
     0,1,JAM2,6,3,&TAttr,(STRPTR)"Dalej",0};
struct IntuiText NoHaft={
     0,1,JAM2,10,10,&TAttr,(STRPTR)"Zly
plik",0}; struct IntuiText BladText={
     0,1,JAM2,10,10,&TAttr,(STRPTR)"Blad
dysku",0};
struct Requester DyskRequest={

0,20,20,186,60,0,0,&NDyskGadget,&DyskBorder,0,0,3
};
int (* dysk)();
_Czytaj() {
     FILE *f;LONG cx;int i;USHORT C4[4];
     f=fopen((char *)Nazwa,"r");
     if (!f)
     return AutoRequest(Window,
&NoOpen,&ContText,&ContText,
0,0,160,60);
     if (!fread(&cx,4,1,f)) goto zle;
     if (cx!='HAFT') {
AutoRequest(Window,
     &NoHaft,
     &ContText,&ContText,
     0,0,160,60);
fclose(f);
return;
}
     if (!fread(C4,8,1,f)) goto zle;
     LoadRGB4(&Screen->ViewPort,C4,4);
     for (i=0;i;i++)
     if (!fread(Window->RPort->BitMap->Planes[i],
RASSIZE(320,256),1,f)) goto zle;
     RefreshWindowFrame(Window);
     fclose(f);
     return; zle:
     AutoRequest(Window,
&BladText,&ContText,&ContText,
0,0,160,60);
     RefreshWindowFrame(Window);
     SetRast(Window->RPort,0);
     fclose(f); }
_Zapisz() {
     FILE *f;LONG cx;int i;
     f=fopen((char *)Nazwa,"w");
     if (!f)
     return AutoRequest(Window,
          &NoOpen,&ContText,&ContText,
          0,0,160,60);
     cx='HAFT';
     if (!fwrite(&cx,4,1,f)) goto zle;
     if
(!fwrite(Screen->ViewPort.ColorMap->ColorTable,8,1,
f)) goto zle;
     for (i=0;i;i++)
     if (!fwrite(Window->RPort->BitMap->Planes[i],
RASSIZE(320,256),1,f)) goto zle;
     fclose(f);
     return; zle:
     AutoRequest(Window,
          &BladText,&ContText,&ContText,
0,0,160,60);
     fclose(f); }

      Czytaj() {
     dysk=_Czytaj;
     DyskText.IText=(STRPTR)"Czytaj";
     Request(&DyskRequest,Window); }
Zapisz() {
     dysk=_Zapisz;
     DyskText.IText=(STRPTR)"Zapisz";
     Request(&DyskRequest,Window); }
struct Image RedImage,GreenImage,BlueImage;
struct PropInfo
RedInfo={AUTOKNOB|FREEVERT,0,0,0,0xfff}; struct
PropInfo
GreenInfo={AUTOKNOB|FREEVERT,0,0,0,0xfff};
struct PropInfo
BlueInfo={AUTOKNOB|FREEVERT,0,0,0,0xfff};
struct IntuiText
RedText={0,3,JAM2,2,82,&TAttr,(STRPTR)"R",0};
struct IntuiText
GreenText={0,3,JAM2,2,82,&TAttr,(STRPTR)"G",0};
struct IntuiText
BlueText={0,3,JAM2,2,82,&TAttr,(STRPTR)"B",0};
struct IntuiText
OkKolorText={0,3,JAM2,1,2,&TAttr,(STRPTR)"Dobrze"
,0}; struct IntuiText
NoKolorText={0,3,JAM2,15,2,&TAttr,(STRPTR)"Zle",0
};
struct Gadget RedGadget={
     0,10,10,10,80,

GADGHCOMP|GADGIMAGE,RELVERIFY,PROPGADGET|REQGADGE
T,

(APTR)&RedImage,0,&RedText,0,(APTR)&RedInfo,PROP_
ID,0}; struct Gadget GreenGadget={
     &RedGadget,30,10,10,80,

GADGHCOMP|GADGIMAGE,RELVERIFY,PROPGADGET|REQGADGE
T,

(APTR)&GreenImage,0,&GreenText,0,(APTR)&GreenInfo
,PROP_ID,0}; struct Gadget BlueGadget={
     &GreenGadget,50,10,10,80,

GADGHCOMP|GADGIMAGE,RELVERIFY,PROPGADGET|REQGADGE
T,

(APTR)&BlueImage,0,&BlueText,0,(APTR)&BlueInfo,PR
OP_ID,0}; struct Gadget OkKolorGadget={
     &BlueGadget,70,10,54,12,

GADGHCOMP,RELVERIFY|ENDGADGET,BOOLGADGET|REQGADGE
T,

(APTR)&GadgetBorder,0,&OkKolorText,0,0,TAK_ID,0};
struct Gadget NoKolorGadget={
     &OkKolorGadget,70,90,54,12,

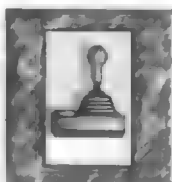
GADGHCOMP,RELVERIFY|ENDGADGET,BOOLGADGET|REQGADGE
T,

(APTR)&GadgetBorder,0,&NoKolorText,0,0,NIE_ID,0};

SHORT KolorXY[]={0,0, 133,0, 133,105, 0,105,
0,0};     struct Border
KolorBorder={0,0,1,0,JAM2,5,KolorXY,0};
struct Requester KolorRequest={

0,20,20,134,106,0,0,&NoKolorGadget,&KolorBorder,0
,0,3};
int OldR,OldG,OldB;
UstawKolor(pen) int pen; {
     int kolor;struct Gadget *G;struct
IntuiMessage *IM;
     kolor=GetRGB4(Screen->ViewPort.ColorMap,pen);
     OldR=(kolor>>8)&15;
     OldG=(kolor>>4)&15;
     OldB=kolor&15;
     RedInfo.VertPot=0xffff-OldR*0x1111;
     GreenInfo.VertPot=0xffff-OldG*0x1111;
     BlueInfo.VertPot=0xffff-OldB*0x1111;
     Request(&KolorRequest,Window); }
AnGadget() {
     if (Code==DYSK_ID) {
dysk();
return;
}
     if (Code==NIE_ID) {
      SetRGB4(
     &Screen->ViewPort,
     Window->RPort->FgPen,
     OldR,OldG,OldB);
return;
}
     if (Code==PROP_ID) {
      SetRGB4(
     &Screen->ViewPort,
     Window->RPort->FgPen,
     15-RedInfo.VertPot/0x1111,
     15-GreenInfo.VertPot/0x1111,
     15-BlueInfo.VertPot/0x1111);
return;
} }
/**********************************************
 nowa wersja funkcj: Kolor
**********************************************/
Kolor() {
     if (ITEMNUM(Code)==4) return
UstawKolor(Window->RPort->FgPen);
     if (wybrany(Kol0Item))
SetAPen(Window->RPort,0);else
     if (wybrany(Kol1Item))
SetAPen(Window->RPort,1);else
     if (wybrany(Kol2Item))
SetAPen(Window->RPort,2);else
     if (wybrany(Kol3Item))
SetAPen(Window->RPort,3); }
/**********************************************
zmiany w funkcj: GetMessage:
**********************************************/
obrobka:
G=(struct Gadget *)IM->IAddress; /* dodana linia
*/
Class=IM->Class;
Code=IM->Code;

 if (Class==VANILLAKEY && Code!='\h') return;
if (Class==GADGETUP) { /*******************/
     Code=G->GadgetID;    /*  dodany        */
     return;  /*  fragment     */
     }    /******************/
```



W rubryce tej będziemy omawiać gry podobne do R-TYPE. Dlaczego właśnie RTYPERY? Otóż jedną z pierwszych i chyba najbardziej popularną z gier typu "leć i zabij" był właśnie R-TYPE. Gra ta odnosiła niesamowite sukcesy na komputerach 8-bitowych, takich jak popularne u nas dawniej ZX-Spectrum czy Commodore 64. Idea gry jest bardzo prosta - wystarczy lecieć do przodu i strzelać gdzie popadnie. Oczywiście nie należy dać się zabić...

RTYPERY cz. 1

*** R-TYPE prekursorem gier "bij-zabij"?**
*** Za każdego okrutnika dostajesz punkty!**
*** Nie zabijasz sam - masz pomocnik(a)**

ART

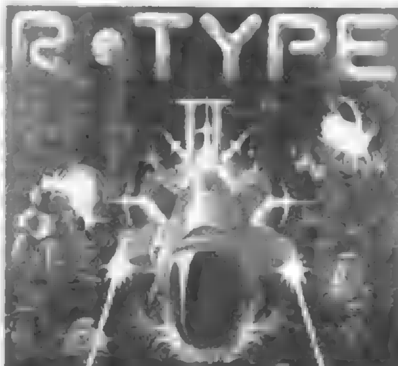
R-TYPE istnieje oczywiście również w wersji na Amigę. Gra ta jest podobna do wersji na inne komputery, jednak na lepsze zmieniono dźwięk i grafikę (wiadomo AMIGA!). Wydanie tej gry właśnie na Amidze zbliżyło ją do jakości gier salonowych popularnie określanych COIN-UP. Gra, pomimo że ma już 5 lat trzyma się całkiem nieźle. Pamiętajmy, że w "komputerologii" taki okres to przecież całe wieki!.

COIN UP - wrzuć monetę.

W R-TYPE jest i historyjka. W grze chodzi o zwycięstwo nad okrutnym imperium *Bydo* i przywrócenie pokoju w całej galaktyce. Jak z tego wynika gra dzieje się w przestrzeni kosmicznej i na powierzchni różnych planet. W R-TYPE jak i w jego następcach do przejścia mamy kilka plansz, a każda następna jest trudniejsza od poprzedniej. Twój pojazd dysponuje oczywiście bronią. Aby gra szybko nie stała się monotonna autorzy wymyślili kilka jej rodzajów. Broń ta, oczywiście coraz lepsza, musi być najpierw zdobyta. Dla jej skompletowania musisz zbić coś w rodzaju piłeczki na dwóch nóżkach. Zostawia ona niby-diament, który gdy go złapiesz, staje się Twoją nową bronią. Diamenty różnią się kolorem - od niego zależy też rodzaj broni (w tym miejscu szczere kondolencje dla wszystkich posiadaczy monitorów monochromatycznych). Innym rodzajem broni jest promień energii (tzw. beam). Ładujemy go trzymając wciśnięty przycisk FIRE. Wystrzelenie następuje wraz z jego puszczeniem. Najciekawszym chyba ułatwieniem gry jest tzw. pomocnik. Jest to jak gdyby oddzielna jednostka Twojego statku. Możesz ją przyłączać i odłączać, a ona wykona za Ciebie całą "mokrą robotę". Pomocniki znajdujemy w trakcie gry.

U dołu planszy mamy wykaz naszych punktów, ilości żyć i stan naładowania "promiennika". Dla najlepszych wyświetlany jest Hi-Score, czyli najwyższy dotychczasowy wynik. Od Ciebie tylko zależy, czy go zmienisz.

Po wykończeniu masy pomniejszych stworów, na końcu każdej planszy (odcinka gry) znajduje się "szefunio". Jest to dosyć nieprzyjemny stwór (stwory), którego



pokonanie zapewni nam przejście do następnego etapu gry. "Szefunio" oczywiście dysponuje specjalnymi rodzajami broni i z jego ręki najłatwiej jest zginąć (radzimy uważać!). A propos trupów - każdy element planszy jest dla nas śmiertelny. Trzeba uważać zarówno na ściany, wystające stalagmity i stalaktyty. Najgroźniejsze są oczywiście wszelkie ruchome "paskudztwa". W grze mamy do czynienia z zestawem kosmicznych pojazdów, wszelakiego autoramentu kulek, robactwa i z innymi przejawami (chorej?) wyobraźni autorów. Wszystko to strzela w nas, rusza się w zastraszającym tempie i czeka tylko na nasz błąd. No, ale my się nie damy!

Na zakończenie gry (tzn. gdy uda Ci się przejść wszystkie plany) czeka Ciebie "miła" (?) niespodzianka. Nie będą zadowoleni z niej Ci, którzy po spędzonych przed komputerem pracowitych godzinach liczyli na coś adekwatnego do ich żmudnej pracy.

Jeśli chodzi o prekursora to by było na tyle. Aha - dla uzyskania nieśmiertelności musisz wpisać na listę wyników: SUMITA. (nie zapomnij o kropce).

R-TYPE II, czyli dlaczego ludzie w to grają?!

Po dwóch latach od ukazania się programu R-TYPE powstała jego kolejna wersja, praktycznie niewiele różniąca się od poprzedniej. Jednak i ona odniosła sukces rynkowy. Również dla niej stworzono wersję na automaty - i tym razem niezbyt daleko odbiegającą od tego co możemy obserwować na Amidze. Nasuwa się tu pytanie - po co grać w R-TYPE II, gdy się skończyło część I. Otóż właśnie dlatego. Wszystkie RTYPERY mają to do siebie, że gdy się je już przejdzie, nie budzą takich emocji i szukamy czegoś nowego do "rozwalenia".

KTO SZUKA TEN ZNAJDUJE...

W R-TYPE II znajdujemy nową scenerię i nowe atakujące nas stwory. Mamy również zmodyfikowaną broń i podwójny laser-beam. Urządzenie to charakteryzuje się większą siłą niszczenia. Oprócz normalnego promienia wylatuje z niego rozpryskująca się energia, która niszczy wszystko na swej drodze. Liczba plansz uległa zmniejszeniu z 8 do 6 - zwiększeniu jednak nie uległ stopień trudności. Trzeba tu bardziej uważać, by przeżyć i dojść do ostatniej planszy.

Fabuła gry jest podobna - imperium *Bydo* odradza się i zakłóca spokój wszechświata. Ty znowu stajesz w jego obronie. Oczywiście technika w międzyczasie poszła do przodu, tak więc dostajesz nowy model R-TYPA. Twój wróg nie zostaje w tyle. Tym razem musisz się z nim rozprawić definitywnie (tzn. do części III ???).

O trainerach słów kilka.

Większość gier na polskim rynku dociera do nas po uprzednim skrakowaniu. Mili chłopcy wyposażają je przy okazji w tzw. trainery. Są to moduły dające nam nieśmiertelność, nieskończoną energię, czy też superbroń. Czasami przejście gry wymaga jedynie wygodnej pozycji w fotelu i stałego naciskania klawisza FIRE. Naszym zdaniem jest to "lekka" przesada. Spróbujcie zagrać raz w wersję oryginalną, a przekonacie się, że wcale nie jesteście tacy genialni jak Wam się wydawało (a może jednak?).

skrakowanie - jest słowem nie mającym nic wspólnego z Krakowem, a pochodzi od crackingu, czyli włamywania sie do programu. Oznacza to: złamanie programu.

R-TYPE 1987
ELECTRONIC DREAMS
PRODUCED RAINBOW ARTS
R-TYPE II 1989
CONVERSION BY ARC DEVELOPMENTS
PRODUCED BY ACTIVISION



Triki maj'92

your cheater - S A N D E Y

Kolejny strzał w 10 dla Ciebie



CHIP'S CHALLENGE

Kody do leveli:

1 - BDHP	2 - JXMJ
3 - ECBQ	4 - YMCJ
5 - TQKB	6 - WNLP
6 - FXQD	7 - NHAG
8 - KCRE	9 - VUWS
10 - CNPE	11 - NVHI
12 - OCKS	13 - BTDY
14 - COZQ	15 - SKKK
16 - AJMG	17 - HNJL
18 - MRHR	19 - KGFP
20 - UGRW	21 - WZIN
22 - HUVE	23 - UNIZ
24 - PQGV	25 - YVYJ
26 - IGGZ	27 - UJDD
28 - QGOL	29 - BQZP
30 - RWMS	31 - PEFS
32 - BQSN	33 - NQFY
34 - VDTM	35 - NXIS
36 - VQNK	37 - BIFA
38 - ICXY	39 - YWFH
40 - GKWD	41 - LMFU
42 - UJDP	43 - TXHL
44 - OVPZ	45 - HDQJ
46 - LXPP	47 - JYSF
48 - PPXI	49 - QRDH
50 - IGGJ	51 - PPHT
52 - CGNX	53 - ZMGC
54 - SJES	55 - UBXU
56 - YBLT	57 - BLDM
58 - ZYVI	59 - RMOW
60 - TIGW	70 - GOHX
71 - IIPQ	72 - UPUN
73 - ZIKZ	74 - GGJA
75 - KTDI	76 - NLLY
77 - GCCG	78 - LAJM
79 - EKFT	80 - QCCR
81 - MKNH	82 - MJDV

ATHLETICS

Podłącz mysz do portu nr 2 i zamiast machać joy'iem jak głupek, poruszaj trochę myszą.

ROBO COD

Podczas gry weiśnij klawisz CTRL - rumku błysnie, weiśnij RETURN. Gdy teraz weiśniesz F9 lub F10 stanie się ...

DRIVING FORCE

Gdy pojawi się główne menu, kliknij lewym przyciskiem myszy na dwie litery "i" w napisie driving. Twój samochód nie będzie zjeżdżał już z drogi, nadal jednak nie jest odporny na uderzenia innych.

FLIGHT SIMULATOR 2

W "mode" edytora zmień przyspieszenie (acceleration) samolotu na 65535. Silnik zacznie zwiększać obroty do 4000 nie zużywając nawet kropli paliwa.

ATOMINO

Kody do leveli:
10 - IDYLL
20 - TAURUS
30 - NEPTUNE

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE 2

Wpisanie jako password hasła DEESIDE daje za każdym razem przejście do następnego rajdu bez względu na uciekający czas. (Dodatek do triku z nr 0/91).

PACLAND

Wpisz AVALON na ekranie tytułowym - nieskończone życia.

RAMBO 3

Ugraj tyle punktów, byś mógł wpisać się do tabeli naj.wyników i wpisz jako swoje imię słowo RENEGADE. Odtąd klawiszami 1,2 i 3 możesz przeskakiwać pomiędzy levelami.

MEGALOMANIA

Kody do leveli:
2 - BNYABDUNBHV
3 - COVCPMJVEBL
4 - WKCCHIEUKNL
5 - GATAVRXRONT
6 - WWKDXGPXDBC
7 - KUVCTOPLGHV
8 - PEHAJBPKZAQ
9 - GYJDJHPNFHN
Mother Battle - TJLBVSNNIGD OOOPS UP
Kod do ostatniego, setnego levela to 4799.

TURBO OUTRUN EUROPE

Na pierwszym levelu zpauzuj grę i weiśnij ";" (średnik, jeżeli posiadasz wersję niemiecką, to weiśnij "ö" z dwoma kropkami).

XENON 2 MEGABLAST

Weiśnij pauzę i wpisz RUSSIAN AIR.

X-OUT

W sklepie wybierz statek o kształcie białej pluskwy. Następnie wybierz pojedynczy pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właściciela sklepu. Teraz trzymaj lewy przycisk myszy, aż otrzymasz 500000 kredytów.

CHEDDAR

- nieskończone życia

MONTY PYTHON

- nieprzyjaciele wycofują się

STEVE AUSTIN

- klawisz S spowalnia tempo gry

PLATOON

Wpisać HAMBURGER-HILL używając znaku minus z klawiatury numerycznej. Teraz F1 - F4 przenosi do leveli.

RAILROAD TYCOON

Sposób na budowanie torów:
weiśnij SHIFT i strzałkę kierunkową klawiatury numerycznej.

RODLAND

Zpauzuj grę i weiśnij pięć razy klawisz HELP.
RETURN OF THE JEDI
Na tabeli naj.wyników wpisz DARTH VADER. Klawiszem F2 przeskakujesz levele.

ROADBLASTERS

Na linii startowej wpisz LAVILLASTRANGIATO i wtedy klawisze:
X - obraca samochód,
S - następny level,
P - uzupełnienie paliwa

SIMCITY

Weiśnij SHIFT i napisz FUND - dostaniesz 10000 $, lecz wywołasz trzęsienie ziemi, więc rób to zawsze na samym początku gry. Możesz także ustawić po- datki mieszkańców na 0%. Dopiero tuż przed wpłatami, ustaw podatki na powyżej 20%. Gdy zapłacą, zmniejsz znowu do 0%. W ten sposób mieszkańcy myślą, że wcale nie nie bulą.



TOKI

- Jest to typowy przykład ściągnięcia pomysłu na grę z maszyn, którymi wypełnione są salony gier. Sterujemy bardzo miesznym, przypominającym małpę stworkiem, który skacze i strzela. Pomagamy mu przedrzeć się przez sześć bajecznie kolorowych obszarów. Po drodze możemy zbierać różne przedmioty dodające siły i wzmacniające potęgę strzałów. Grafika jest naprawdę wspaniała, choć miejscami nieco monotonna. Wszelkie napotykane postacie są bardzo wyraźne i poruszają się nadzwyczaj płynnie. Niezła muzyka i efekty dźwiękowe towarzyszące naszemu bohaterowi podnoszą atrakcyjność zabawy. Do gry dołączona jest oczywiście legenda mówiąca o tym, że nasz dziwny stworek kiedyś był przystojnym młodzieńcem zamienionym w dziwoląga przez złego czarownika. Ten nie dość, że oszpecił naszego bohatera, to jeszcze porwał mu piękną narzeczoną. Gra ze względu na niezwykle kolorową grafikę oraz mały stopień skomplikowania wspaniale nadaje się dla małych dzieci. Program zajmuje jedną dyskietkę i nie wymaga rozszerzenia pamięci.

Ocena	DOBRA					
Grafika	*	*	*	*	*	*
Dźwięk	*	*	*	*	*	
Motywacja	*	*				
Pomysł	*	*	*	*		
OGÓLNIE	*	*	*	*		

PIT FIGHTER DOMARK

"Dobry wieczór Panie i Panowie. Dziś pierwszy raz w nowym sezonie chciałbym powitać Państwa na naszej cotygodniowej walce. W czerwonym narożniku niepokonany, ważący 267 funtów ulubieniec publiczności Chainaman Eddie. W niebieskim narożniku czeka na swój pierwszy pojedynek nowy pretendent do tytułu mistrza...," czyli właśnie Ty Drogi Graczu. Zapomnij o wszelkich zasadach fair-play, ponieważ w tym pojedynku nie ma żadnych reguł. Wszystkie chwyty są dozwolone." W tę specyficzną atmosferę "nieco" brutalnej rywalizacji przenosi nas program firmy DOMARK pt. PIT FIGHTER. Na początku do wyboru mamy trzy postacie, z których wybieramy naszego bohatera. Każda z nich ma swoje mocne i słabe punkty. *Ty* jest mistrzem kick boxingu, *Kato* jest szybki jak błyskawica, a *Buzz* jest niezastąpiony, gdy do głosu dochodzi brutalna siła. Walczymy nie tylko przy pomocy nóg i rąk. Staramy się zniszczyć przeciwnika wszystkim, co wpadnie nam w łapy (na wyższych poziomach możemy również pędzić na przeciwnika na motocyklu). Gra nie wyróżnia się specjalnie grafiką czy też dźwiękiem. Jednak dla wielbicieli wszelkiego rodzaju krwawych sportów będzie ona ciekawym urozmaiceniem czasu. Program zajmuje dwie dyskietki i wymaga rozszerzenia pamięci do 1MB.

Ocena	DOBRA					
Grafika	*	*	*	*		
Dźwięk	*	*	*	*	*	
Motywacja	*	*	*	*	*	
Pomysł	*	*	*	*		
OGÓLNIE	*	*	*	*	*	

STORMMASTERS-SILMARILS-

jest połączeniem gry strategicznej z przygodową. Znajdujemy się w tajemniczej krainie *Eolia*, gdzie starożytne mity, magia i wiatr decydują o losach ziemi i jej mieszkańców. Nastały tam ciężkie czasy bezwzględnej walki o władzę, ponieważ ostatni legalny władca zmarł nie wyznaczywszy następcy. Eolia pogrąża się w chaosie. Niegdyś piękny i bogaty kraj znajduje się na krawędzi upadku. Przyczyną tego stanu są knowania diabelskiego *Sharkaaniasa*, który planuje przejąć władzę. Twoim zadaniem Drogi Graczu jest niedopuszczenie do tego. Kierujesz wiernymi sobie siłami za pomocą postaci Wielkiego Konsula oraz dziewięciu ministramów odpowiedzialnych za poszczególne elementy Twoich sił. Bardzo ważny jest fakt, iż w Eoli najważniejszą rzeczą jest pogoda, a zwłaszcza wiatr, który jest siłą napędową prawie wszystkich pojazdów. Poszczególni ministrowie to: *Master Millar*, który odpowiada za produkcje żywności i różnych materiałów, które mistrz *Leonardo*, odpowiadający za naukę, może przetworzyć na statki powietrzne; dwaj kolejni ministrowie to *Ecclesiast*, który kontroluje religie i *Joker*, odpowiedzialny za rozrywki i odpoczynek; High Constable jest tym, który decyduje o handlu, rozdziale wszelkich dóbr oraz przydziale pracy; ostatni dwaj to Inquisitor - szef tajnej policji oraz Commander - naczelny dowódca wojskowy. Pierwszy etap gry to gromadzenie sił mających przeciwstawić się potędze Sharkaaniasa, drugi to walka. Kiedy nasza flota powietrzna dotrze do terenów zajmowanych przez rywala możemy bombardować, pustoszyć miasta oraz toczyć indywidualne walki powietrzne z wrogimi statkami. Dowódca zwycięskiej armii zostanie koronowany i stanie się nowym legalnym panem Eoli. Gra ta otrzymała wspaniałą oprawę graficzną i muzyczną tworzącą specyficzną atmosferę zmagań. Stosunkowo łatwo można zwyciężyć na poszczególnych poziomach trudności, co zmartwi nieco prawdziwych koneserów, ale jednocześnie ucieszy graczy bardziej spragnionych zwycięstwa. Program zajmuje tylko jedną dyskietkę, ale wymaga 1MB pamięci.

Ocena	Super hiper					
Grafika	*	*	*	*	*	*
Dźwięk	*	*	*	*	*	*
Motywacja	*	*	*	*	*	
Pomysł	*	*	*	*	*	*
OGÓLNIE	*	*	*	*	*	



PINBALL DREAMS - 21ST CENTURY

- Prawdziwi fanatycy potrafią spędzić cały dzień w salonach gier grając w bilard elektryczny popularnie zwany "fliperem". Z wypiekami na twarzy wpatrują się w metalową kuleczkę, która odbija się od różnych przeszkód i gwałtownie zmienia swój tor. Liczne i jednocześnie bardzo popularne są komputerowe wersje tej gry. Jedną z nich jest właśnie PINBALL DREAMS. Kolejny raz widzimy, w jak wspaniały sposób można "sprzedać" stary sprawdzony pomysł w nowej atrakcyjnej oprawie. Cudowna wielobarwna, różnorodna grafika oraz atrakcyjne, doskonale dopasowane do gry, efekty dźwiękowe powodują, że trudno się od niej oderwać. Do wyboru mamy cztery całkowicie różne pod względem grafiki plansze. Nowością jest to, że na ekranie widzimy tylko ten fragment, po którym porusza się kulka, a nie jak było dotychczas cały obszar dostępny dla bili. W grze może uczestniczyć ośmiu graczy, a uzyskane przez nich wyniki są na końcu porównywane. Gra zajmuje dwie dyskietki i nie wymaga rozszerzenia pamięci.



Ocena	DOBRA					
Grafika	*	*	*	*	*	*
Dźwięk	*	*	*	*	*	
Motywacja	*	*				
Pomysł	*	*	*	*		
OGÓLNIE	*	*	*	*		

AMNIOS
PSYGNOSIS



- "Strzelać, strzelać, strzelać ..." - jest to motto tej niezbyt ambitnej gry, która jest niczym innym jak tylko kolejną grą, z ciągle popularnego nie tylko wśród najmłodszych gatunku zwanego SHOOT'EM UP. Jak zwykle dołączono legendę, która jest tak beznadziejna, że jej cytowanie mija się z celem. Wspomnę tylko, iż naszym przeciwnikiem jest organiczny stwór próbujący pożreć całą galaktykę, a naszym zadaniem jest powstrzymanie go. Czynimy to poruszając się po dziesięciu planetach, z których każda składa się z liści, squamy lub naskórka. Niszcząc poszczególne organy przeciwnika ratujemy jednocześnie zaginione humanoidy. W wypełnianiu misji natrafiamy na całą masę różnych przeszkód w postaci: pożeraczy (strzegących humanoidów), os, robaków oraz atakujących rojami bioistot. Niszcząc poszczególne organy danej planety przyczyniamy się do osłabienia jej zdolności obronnych: zniszczenie mózgu powoduje zmniejszenie inteligencji bioistot, zniszczenie serca ogranicza ich produkcję, a zniszczenie arterii zwalnia szybkość ich ruchu. Po zniszczeniu odpowiedniej ilości organów i uwolnieniu humanoidów stajemy do walki z ostatnim "mieszkańcem" danej planety - strażnikiem. Jak we wszystkich tego typu grach mamy do dyspozycji różne rodzaje broni. Program posiada dobrą, lecz nie rewelacyjną grafikę, która jest nieco monotonna i chwilami nieczytelna. Również muzyka mogłaby być nieco lepsza. Gra zajmuje dwa dyski i nie wymaga rozszerzenia pamięci.

Ocena	DOSTATECZNA					
Grafika	*	*	*	*	*	
Dźwięk	*	*	*	*		
Motywacja	*	*				
Pomysł	*	*				
OGÓLNIE	*	*	*			

FIRST SAMURAI



- - Pewnego dnia w starożytnej Japonii sprawdziły się słowa starej przepowiedni głoszącej o zejściu z gór złego czarownika, który zamierza przejąć władzę w tym kraju. Pojawił się on w maleńkiej wiosce, którą zniszczył, a wszystkich mieszkańców zabił. Przy życiu pozostawił tylko młodego samuraja, który miał przekazać wszystkim wieść o powrocie "prawdziwego Pana i Władcy tych ziem". Przez wiele lat mieszkańcy kraju kwitnącej wiśni walczyli z czarownikiem, jednak dopiero przybycie potężnego maga z dalekiej krainy rozstrzygnęło walkę na korzyść ludzi. Czarnoksiężnik musiał uciec i skryć się w miejscu gdzie nie dosięgnie go zemsta tych, których próbował zniewolić. Na swoją kryjówkę wybrał miejsce niesamowite - przyszłość. Był pewien, że tam nie znajdzie go nikt. Nie przewidział jednak, że ten, którego upokorzył - młody samuraj postanowił odnaleźć go i krwią zmazać swoje upokorzenie. Poprosił maga, aby ten wysłał go w przyszłość, gdzie będzie mógł zrealizować swoje zamiary. Tak właśnie zaczęły się przygody samuraja w kraju XXIV wieku, opanowanego przez złego czarownika i jego poddanych. Nasz bohater musi pokonać cztery odcinki terenu Japonii, następnie musi metrem dostać się do miasta Króla Demonów pełnego strażników będących na usługach maga. Zwycięstwo odniesie wtedy, gdy sprowadzi go do dawnej Japonii w celu wymazania własnego upokorzenia. Na jego drodze znajduje się wiele niebezpieczeństw (krwiożerczych nietoperzy, itp.). Samuraj wyposażony jest w miecz oraz wiele ciekawych przedmiotów ułatwiających wypełnienie misji. Są to m. in. dzwoneczek, sztylety, pociski samonaprowadzające, siekiery. Gra ta, to typowy labirynt, perfekcyjnie dopracowany od strony graficznej i dźwiękowej. Naszemu bohaterowi towarzyszą wspaniałe orientalne melodyjki i bardzo dobre efekty dźwiękowe. Grafika jest bardzo czytelna, bogata i niezwykle urozmaicona. Niezła jest animacja wszystkich postaci, a scenariusz bardzo dobry. Gra zajmuje dwa dyski, i działa na 512 KB. Jeśli posiadamy rozszerzenie czekają nas dodatkowe atrakcje.

Ocena	SUPER HIPER					
Grafika	*	*	*	*	*	*
Dźwięk	*	*	*	*	*	*
Motywacja	*	*	*	*	*	*
Pomysł	*	*	*	*	*	*
OGÓLNIE	*	*	*	*	*	*

Tomasz Flanc

Amiga i muzyka



Już wkrótce!!!
pierwsza pozycja
„Biblioteki Amigowca”

AMIGA

BIBLIOTEKA AMIGOWCA